

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
159
MAI
2004
T 06287 - 159 - F: 6,50 €
future games
The first choice for gamers
HALF-LIFE 2
News
et Beta-Versions
World of Warcraft
Starwars Republic Commando
Perimeter
Tests
Unreal Tournament 2004
Painkiller
Race Driver 2
Savage
Numéro 159 • Mai 2004 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €
UNREAL TOURNAMENT 2004 • PAINKILLER • RACE DRIVER 2 • SAVAGE
joystick
159
MAI 2004 • 6,50 €

Goûtez au Paradis...







En partenariat avec :











...et découvrez l'Enfer.



FARCRY™



99 %

"Far Cry est une bombe !... Préparez-vous à dire Far Cry-like !"



9/10

"Le shoot qui enterre gentiment tout le reste... Far Cry est le nouveau roi des FPS sur PC"



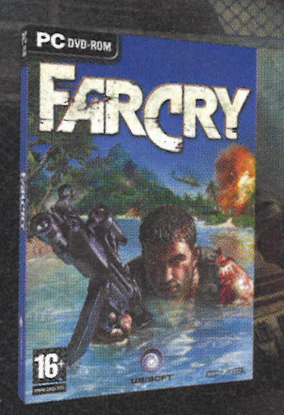
18/20

"Un pur moment de bonheur ... Simplement fabuleux... Un rêve de joueur"



18/20

"Sublime, Far Cry est sublime... Le FPS du moment"



Disponible maintenant







ommaire

159 MAI 2004

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Besieger 57
Dungeon Lords 63
Hitman : Contracts 58
Mashed 36
Perimeter 54
Pool Paradise 56
Shadow Ops : Red Mercury 41
Soldiers 61
Star Wars : Republic Commando 40
Star Wars Battlefront 40
The Movies 38
Tom Clancy's Ghost Recon 2 43
True Crime 60
Wanted Guns 62
War Times 91

LES TESTS DU MOIS

A.I.M. : Artificial Intelligence Machines 98
Anno 1503 : Treasures, Monsters and Pirates 85
Bad Boys 2 94
Battle Engine Aquila 96
Blitzkrieg : Burning Horizon 95
Breed 82
Égypte III : Le Destin de Ramsès 100
KnightShift 93
Les Chevaliers du Temple 101
Lords of the Realm III 91
Painkiller 76
Savage 72
Schizm 2 : Chameleon 99
Singles 80
Syberia 2 86
TOCA Race Driver 2 88
UEFA Euro 2004 92
Unreal Tournament 2004 66

30



NEWS

Deux nouveaux jeux Star Wars, le retour du mythique Pirates, des cow-boys, un assassin silencieux, une île dédiée toute entière au billard et un soupçon de Seconde Guerre mondiale : il y en a pour tous les goûts.

66



TESTS

Du sang, de la sueur et même un petit peu de sexe : du gros FPS qui tache de Painkiller ou UT2004 aux bolides de Race Driver 2, on n'a pas vraiment eu le temps de s'ennuyer.

104



RÉSEAU

Du gros calibre dans les MMORPG ce mois-ci : Ryzom, Lineage 2 et un certain World of Warcraft qui pourrait bien signer la mort de toute forme de « vraie vie » à la rédac.

126



MATOS

Entre deux PC grillés à coups d'overclocking et avant de partir voir les nouveaux bébés d'ATI au Canada, C_Wiz fait le plein de news et un petit topo sur les moments forts du CeBit.

ET AUSSI...

Budget 102
Courrier des lecteurs 18
Édito, News 30
Et Poke et Peek 138
Le jeu de la couv' : Half-Life 2 22
Matos – CeBIT 130
Matos – News 126
Matos – Preview nForce 3 250 Gb 134
Matos – Test mini-PC iDEQ 132
Matos – Top Hard 136
Patches 16
Reportage Axis & Allies 48
Reportage Settlers V 50
Reportage Sid Meier's Pirates! 46
Réseau Chronique – Asheron's Call 2 118
Réseau Net News – Ground Control 2 : Operation Exodus 116
Réseau Net News – Lineage II 114
Réseau Net News – Ryzom 108
Réseau Net News – World of Warcraft 110
Réseau Net News 104
Réseau Try Again – Far Cry 117
Sommaire CD/DVD 8
Top Rédac' 64
Utilitaires 122

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
SIÈGE SOCIAL : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRALE ET REPRÉSENTANTE LÉGALE : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE GÉNÉRALE, FINANCES ET ADMINISTRATION : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DES MAGAZINES : Xavier Levy
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
RÉDACTEUR EN CHEF : Arnaud « Caféine » Chaudron
CHEFS DE RUBRIQUES : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler
CORRECTEUR PHOTOS : Stéphane Leclercq
RESPONSABLE DE LA RÉDACTION TECHNIQUE : Olivier Delacourt

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Matthieu « Blutch » Ghorbani, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Anne Pavan (correctrice)

PUBLICITÉ
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Jérôme Adam
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
CHEF DE PUBLICITÉ : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
CHEF DE PUBLICITÉ : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard
ASSISTANTE TRAFIC : Sophia Blavin

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS FRANCE AU : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 41,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
VENTE AU NUMÉRO Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
CENTRE SERVEUR : Nudge

FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHARGÉ DE FABRICATION : Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

IMPRIMÉ PAR : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
DISTRIBUTION : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.



Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin mai
Dépôt légal à parution

COUVERTURE
© Valve Software

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

PC CD-ROM





RED SHARK

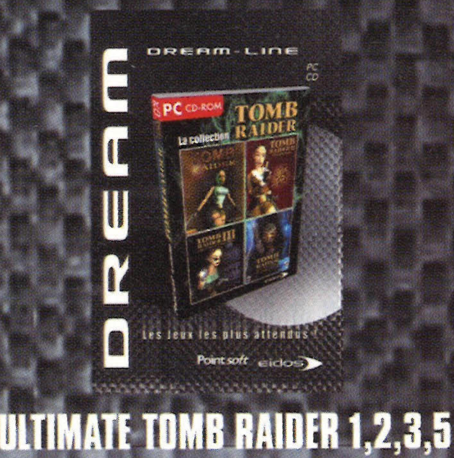
PATRICIAN III



LONDON RACER II



STEAMLAND



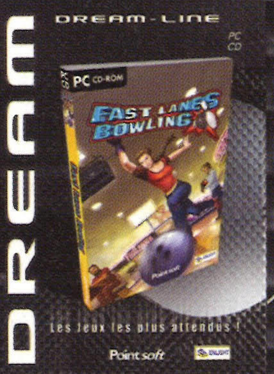
ULTIMATE TOMB RAIDER 1,2,3,5







PURE PINBALL

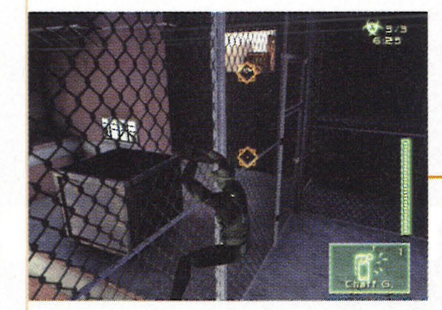


FAST LANES BOWLING

sOmmaire #159

Ça fait du bien d'avoir de la place ! Nan, pas du mètre carré hein, je parle de la vraie place, celle qui se mesure en gigaoctet. Dans la vie normale, tant que j'ai la place pour un PC, tout va bien. Bref. On commence progressivement à vous proposer autour de 10 versions d'essai par mois, ce qui me rappelle l'époque bénie des CD avec 15 démos qui dépassaient parfois la taille colossale de 10 Mo. Pour ce mois de mai, le contenu solo s'équilibre assez bien avec son homologue multijoueur. Si vous êtes fan des plaisirs solitaires, vous allez vous éclater avec Toca Race Driver 2, Splinter Cell 2, Syberia 2 et Divine Divinity 2 (oops pardon, Beyond Divinity). Si en revanche, vous ne vivez que pour des affrontements entre joueurs, vous allez vous régaler avec Splinter Cell 2 (oui, aussi), Savage, Trackmania Power Up ! Colin McRae 04 et surtout la bêta 3 de Ryzom. Vous pourrez participer à la phase finale de développement de ce MMORPG : n'hésitez pas à écrire aux développeurs pour signaler les bugs rencontrés !

Tbf



SPLINTER CELL 2

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

RYZOM

Développeur : Nevrax
Éditeur : Non annoncé
Genre : MMORPG
Site Internet : www.ryzom.com
Config recommandée : Processeur 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte 3D supportant le Pixel Shader et Vertex Shader 1.0, Connexion haut débit

En résumé

Cette fois-ci, on vous propose la bêta d'un MMORPG et pas une version d'essai. Cela change tout car vous allez devoir bosser et signaler les bugs aux développeurs, tester des trucs dingues avec votre personnage juste pour voir si c'est possible. Cette Open Bêta va durer jusqu'à la sortie du jeu c'est-à-dire quelque part en juin, cela vous laisse le temps de monter un avatar en niveau et de découvrir le système de magie et de combat de ce titre. En effet, vous n'avez pas à choisir une profession lors de la création de votre personnage. C'est votre façon de jouer qui définit quels attributs évoluent (voir le texte de Cyd en rubrique Réseau).
Si vous accrochez grave au jeu et que vous l'achetez à sa sortie, vous bénéficierez de certains avantages si vous avez participé à la Bêta 3 : un emote (geste effectué par votre personnage) spécifique, un titre honorifique et la possibilité de conserver votre nom de perso.



Installation/Connexion

Installez la bêta 3 via l'interface du DVD ou en double-cliquant sur le fichier setup.exe du sous-répertoire Ryzom. Allez ensuite sur le site www.ryzom.com/subscribe et suivez les instructions pas à pas. Entrez ICK01 dans le champ « Activation Key ». Utilisez le login et le mot de passe reçus par email pour vous connecter au serveur et mettez à jour votre version. Quand vous avez tout téléchargé, lancez le jeu et créez un personnage. Voilà, c'est tout : le monde d'Atys vous attend !



Splinter Cell 2



Genre : Action/infiltration
Développeur : Ubi Soft Montréal
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.splintercell.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 1 GHz, 128 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo, DirectX 8.0, connexion 56k
Config recommandée : Windows XP, Processeur 1.8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte 3D 128 Mo, DirectX 8.0, connexion haut débit

En résumé

On vous propose pas moins de deux démos pour ce hit. La première est solo et vous allez découvrir une mission dans un train quelque part entre Paris et Nice. Votre objectif est de retrouver un homme du nom de Norman Soth. La deuxième démo est multijoueur et vous avez accès à la carte de l'hôpital, uniquement en mode Neutralisation. Vous pouvez prendre le rôle de l'espion ou celui du mercenaire, à vous de voir. Pour ceux qui ne connaissent pas Splinter Cell 2, vous dirigez toujours l'agent Sam Fisher qui passe son temps à infiltrer des lieux hautement protégés, de nuit de préférence. C'est un sacré fêtard ce Sam.

Touches

Pour corser un peu les choses, les touches n'ont absolument rien à voir selon la démo. Allez dans options › controls pour la démo solo et dans profile options › keyboard configuration dans l'autre cas pour régler les touches.

En solo :

Touches fléchées	pour se déplacer
C	pour se baisser
Roulette souris	pour régler la vitesse de marche
BG souris	pour tirer
BD souris	pour utiliser le tir alternatif
BM souris	pour manipuler les jumelles
E	pour utiliser
SHIFT	pour sauter
R	pour recharger
2	pour avoir la vision de nuit
3	pour avoir la vision thermique

En multijoueur :

Z Q S D	pour se déplacer
SHIFT	pour utiliser
A E	pour les actions spéciales
BG souris	pour tirer
BD souris	pour utiliser un gadget
ESPACE	pour sauter
TAB	pour changer de vision

DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.

ATTENTION : Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment quitter l'interface

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal, ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer les fichiers compressés du CD/DVD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Les démos

Répertoire \DEMOS



TOCA RACE DRIVER 2

Genre : Course de voitures en tout genre
Développeur/Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/tocaracedriver2
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Processeur 800 MHz, 256 Mo de RAM, DirectX 9.0b, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Processeur 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, DirectX 9.0b, Carte graphique 64 Mo

En résumé

À vous les volants d'un tas de véhicules dans cette suite d'une des meilleures séries de Codemasters. Comme dans Race Driver 1, vous allez devoir évoluer dans les différents championnats tout en suivant l'histoire de votre personnage. Certains sont allergiques à la partie «aventure» de ce jeu. Question de goût. Cette démo va vous permettre d'apprécier le nouveau moteur graphique et les différents véhicules qui vous sont prêtés pour la durée d'une course : une Jaguar pour participer au Vintage Classic, une AMG-Mercedes pour le championnat DTM et une Holsen Commodore pour le V8 Supercars.

Touches

On ne peut pas redéfinir les touches dans la démo donc mémorisez-moi tout cela :

Touches fléchées	pour diriger le bolide
A/Z	pour monter/descendre d'un rapport
ESPACE	pour utiliser le frein à main
FIN	pour regarder derrière
C	pour changer la caméra



SAVAGE

Genre : Mélange d'action et de stratégie temps réel
Développeur : S2 Games
Éditeur/Distributeur : Digital Jesters
Site Internet : www.savageeurope.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique de type GeForce ou Radeon, connexion internet 56k
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 128 Mo, connexion haut débit

En résumé

Un mélange de FPS et de RTS, avouez que c'est original. Spellforce nous avait proposé récemment une mixture RPG/RTS mais là, on innove à petits pas. Vous vous retrouvez dans le monde de Nereth où les humains affrontent sans fin une horde de bêtes sauvages. Choisissez votre camp puis votre façon de jouer. En effet, vous pouvez prendre le rôle du commandant – un seul par partie – qui se charge de collecter des ressources et de construire des bâtiments ou celui du guerrier qui doit gagner de l'expérience en affrontant des créatures autour de la base. Plus tard dans la partie, vous aurez accès à des unités puissantes et à des engins de siège afin de créer des batailles mémorables. La démo vous permet de jouer uniquement avec les humains sur deux cartes : Crossroads et Eden2.



Touches

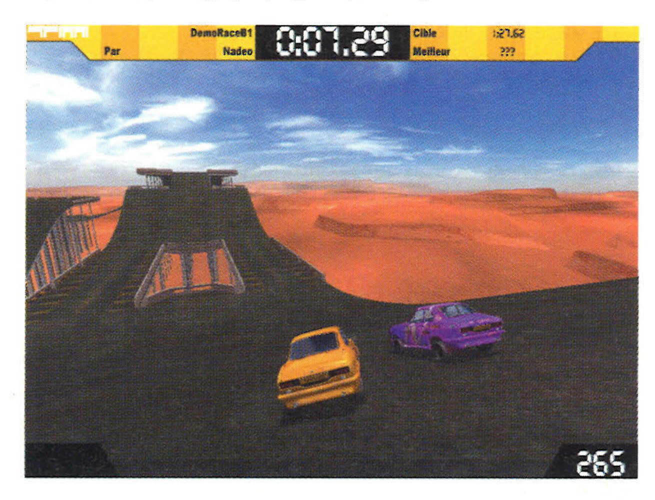
Si les touches ne vous plaisent pas, vous pouvez bien entendu les changer dans le menu «options».

Touches fléchées	pour diriger le guerrier/la caméra
ESPACE	pour sauter
SHIFT	pour sauter
Bg souris	pour attaquer
Bd souris	pour bloquer
roulette souris	pour choisir un objet
E	pour utiliser/entrer dans un bâtiment
M	pour afficher le plan du niveau
T	pour parler à tout le monde
Y	pour parler à son équipe
U	pour parler à son commandant



Trackmania Power Up !

Genre : Succession d'épreuves en voitures
Développeur : Nadéo
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.trackmania-lejeu.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 450 MHz, 64 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, DirectX 9



En résumé

En attendant un Trackmania 2 qui semble inévitable vu le succès du premier épisode, Nadéo vous propose une extension du nom de Power Up ! Une cinquantaine de nouveaux blocs, un mode de construction sous-terrain, un nouveau mode solo appelé survie et une dizaine de petites modifications qui font penser à un gros patch à première vue. La démo permet de jouer en solo à quelques challenges et puzzles et en multijoueur afin de profiter des améliorations de l'extension. Si vous avez le jeu de base et que cette démo vous plaît, on vous a mis l'extension Power Up sur le DVD, dans la section patches.



Touches

Cela reste très simple pour un jeu de courses mais si vous voulez changer tout cela, allez dans Réglages puis Config. des contrôles :

Touches fléchées	pour diriger la voiture
o du pavé numérique	pour klaxonner
ESPACE	pour parler



Syberia II

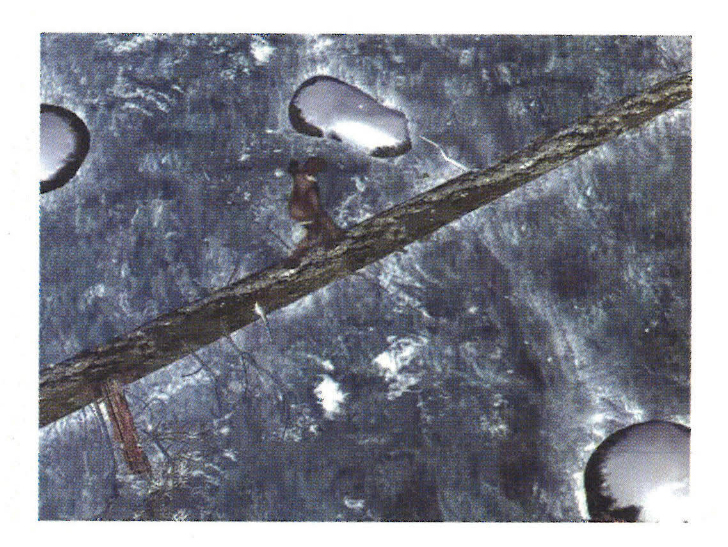
Genre : Aventure
Développeur/Éditeur/Distributeur : Microïds
Site Internet : www.syberia2.info
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 350 MHz, 64 Mo de RAM, Carte graphique 16 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, DirectX 9

En résumé

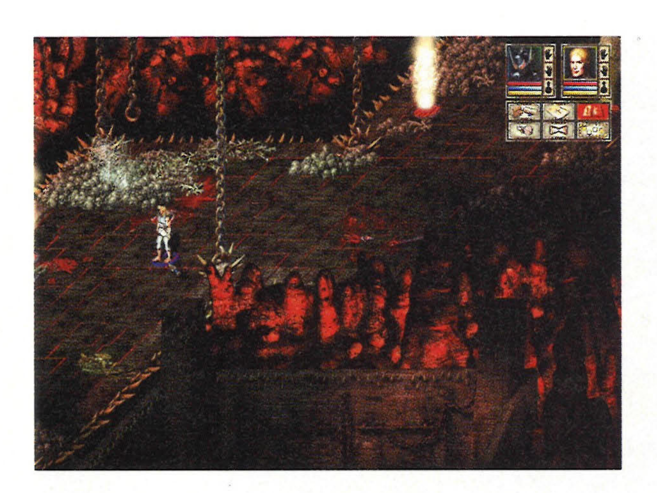
L'histoire de Syberia II fait directement suite à celle du premier épisode. Vous jouez le rôle de Kate Walker, une jeune avocate un brin aventurière. Après avoir enfin retrouvé Hans Voralberg et lui avoir fait signé les papiers de rachat de la fabrique d'automates à la fin de Syberia, vous décidez de continuer l'aventure et de partir en Russie pour trouver la mythique Syberia. Accompagnée de Hans et d'un automate du nom d'Oscar, vous allez explorer quatre nouveaux univers et résoudre un paquet d'énigmes. La démo vous permet de découvrir le début de l'aventure. Pour information, le créateur de l'univers de Syberia est Benoît Sokal, également auteur de l'Amerzone.

Touches

Tout se fait à la souris avec laquelle vous devez manier habilement le bouton gauche ou le droit selon les actions possibles. Vous pouvez également double-cliquer sur un endroit pour vous y rendre au pas de course.



DVD



Beyond Divinity

Genre : Action/RPG
Développeur : Larian Studios
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.divinityfrance.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, Processeur 500 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Beyond Divinity est la suite de Divine Divinity, un mélange de Diablo pour le côté combat et de Baldur's Gate pour le système de quêtes. Vous incarnez un homme ou une femme appelé(e) l'Élu(e). Le but ultime est de révéler en ce personnage son côté divin en apprenant diverses compétences et connaissances. La plupart du temps, cela demande de réaliser des quêtes c'est-à-dire combattre un nombre important d'ennemis. La démo vous permet de découvrir le début de l'aventure où vous croupissez en prison.

Touches

Toutes les actions se font quasiment à la souris pour se déplacer.
Il existe toutefois quelques raccourcis clavier bien utiles :

I	pour ouvrir l'inventaire
M	pour accéder à la carte
C	pour activer le mode Combat
Q	pour ouvrir le journal de quêtes



DVD

Colin McRae Rally 04 Multijoueur

Genre : Course de voitures qui glissent
Développeur/Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/colinmcraerally04
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, Processeur 750 MHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, Processeur 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

En résumé

Le mois dernier, on vous proposait une démo uniquement solo de Colin 4 mais ce mois-ci, non seulement vous pouvez y jouer en multijoueur mais en plus, vous avez trois nouveaux circuits pour y jouer seul : Espagne, Suède et Australie remplacent les circuits des États-Unis, du Japon et de la Finlande. De quoi vous donner un bon aperçu du produit final. Le moteur physique est toujours aussi épatant et il n'est pas rare de devoir abandonner la course à cause d'un moteur cassé ou de pneus manquants.



Touches

Comme son petit frère Toca Race Driver 2, cela reste très facile à se souvenir mais cette fois-ci, on peut redéfinir les touches dans Options > Manettes.

Touches fléchées	pour diriger la voiture
ESPACE	pour utiliser le frein à main
V/B	pour changer les rapports de vitesse
1	pour changer la vue caméra





Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIO
Pas de logiciels audio ce mois-ci

LA SECTION INTERNET :

BlogJet 1.0.0.17
KQuery 4 1.82
PopTray 3.03
Ultra FXP 1.07

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES
Acrobat Reader 6.0
Dtemp
PE Builder 3.0.32
Samurize 1.31
Sphere XP 0.75

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS
Nvidia ForceWare 56.64 pour Windows 98/Me
Nvidia ForceWare 56.64 pour Windows 2000/XP
Drivers ATI Catalyst 4.3 pour Windows 98/Me
Drivers ATI Catalyst 4.3 pour Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX
Community Expansion Pack pour NWN
Forgotten Hope 0.6 pour BF1942
Extension To D'ni pour Uru

LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS
Patch 1.02 pour Athena Sword
Patch pour Breed
Patch 1.22 pour Civilization III : Conquests
Patch 1.3 pour Call of Duty
Patch 1.1 pour Far Cry
Patch 1.2 pour Knight Shift
Patch 1.62 pour Neverwinter Nights
Patch 1.62 pour Neverwinter Nights : SoU
Patch 1.56 pour Raven Shield
Patch 1.5 pour Sacred
Patch 1.11 pour Spellforce
Patch 1.1 pour Splinter Cell : Pandora Tomorrow
Patch Power Up ! pour Trackmania
Patch 1.073 pour Worms 3D
Patch 1.01 pour XIII

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



PORTEURS DE LUNETTES

ON VOUS A MENTI : porter des lentilles ne troue pas la couche d'ozone !

Essayer des lentilles 1 jour ? Avec Focus® DAILIES®, c'est simple, facile et ça apporte immédiatement un grand confort. Alors pourquoi se priver d'essayer ? Enquête sans tabou sur un style de vue sans prise de tête.

Une lentille 1 jour ? C'est quoi donc ?

C'est une lentille que l'on remplace après chaque usage. Chaque matin vous prenez une lentille neuve, fraîche, confortable, parfaitement stérile. Et le soir, vous la jetez. C'est simple et efficace. Avec Focus DAILIES, vous avez tous les avantages des lentilles de contact... et juste les avantages.

Laissez tomber les contraintes !

Vous connaissez les contraintes de vos lunettes : verres mouillés ou embués, sales, reflets, montures qui glissent, vision déformée... Avec Focus DAILIES, fini tous ces problèmes !

De la technologie...

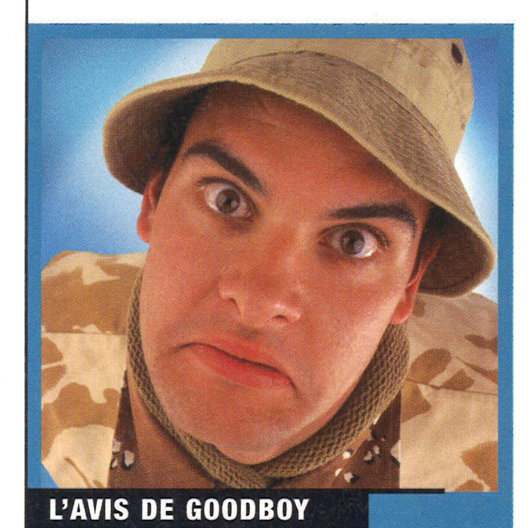
Focus DAILIES est la seule lentille 1 jour au monde à bénéficier d'un procédé de fabrication extrêmement innovant, la LightStream Technology™. Avec ce procédé, chaque lentille est fabriquée à l'état liquide dans des moules en quartz et en verre, d'une grande précision. C'est ce qui explique non seulement ses qualités exceptionnelles, mais aussi son petit prix.

Vous êtes aux commandes !

Avec Focus DAILIES, c'est vous qui gérez votre vue en fonction de la situation, de vos envies. Vous les mettez facilement, pour une heure ou toute la journée. Les lentilles Focus DAILIES s'emportent partout. C'est vraiment un jeu d'enfant de vous simplifier la vie : dans vos loisirs comme dans vos autres activités.

Super, le bon plan !

Demandez vite vos premières lentilles Focus DAILIES : elles sont offertes* ! Sur un simple appel téléphonique, des spécialistes vous donneront les conseils utiles. Essayez Focus DAILIES pour voir ! Vous risquez d'être séduit !



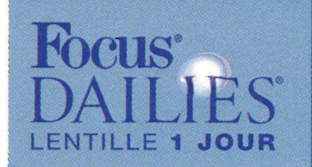
L'AVIS DE GOODBOY

"Je les mets, je les enlève, je les jette !"

"Focus DAILIES et moi, c'est une rencontre déterminante. Non seulement elles sont d'un confort exceptionnel, mais en plus, elles m'ont énormément simplifié la vie. Faut dire, c'est tellement pratique, je les mets, je les enlève, je les jette... rien de plus simple. En plus, je n'ai pas à m'encombrer avec des tonnes de produits d'entretien. Avec Focus DAILIES, j'ai enfin l'impression de pouvoir contrôler ma vue."



Vos lentilles Focus DAILIES **offertes !***
au N°Azur 0 810 360 360



Myopes, hypermétropes, astigmates et presbytes, tout le monde peut porter les lentilles 1 jour Focus DAILIES.

Sous réserve de non contre-indication au port de lentilles de contact.

Retrouvez Focus DAILIES sur **www.dailies-oh.com**

*offre soumise à conditions.

inconito Crédits photos : Stockbyte - ImageShop / CIBA Vision - 04/2004.

CIBA Vision

patches

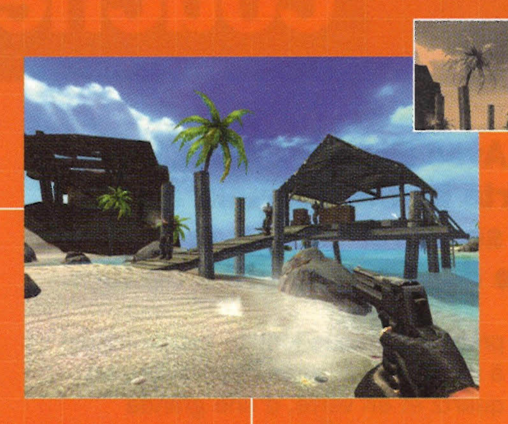
par Tbf

Seule la rubrique Patches permet des rencontres de ce genre : réunir les deux hits du moment – Splinter Cell 2 et Far Cry – à côté d'un vieil habitué de cette page, Neverwinter Nights. Tous des mégastars s'il vous plaît. Espérons que l'aîné aura des conseils à donner pour éviter les mises à jour trop fréquentes. C'est mal barré pour Splinter Cell 2...

Far Cry

_ Patch 1.1_

Voilà le jeu idéal pour se réjouir d'avoir acheté la dernière carte graphique à la mode. En attendant Half-Life 2, Doom 3 ou Stalker, vous ne trouverez pas mieux pour calculer des vitesses d'affichage dans des décors qui flattent la rétine. Les développeurs ont pris de l'avance en intégrant le support des prochaines cartes Nvidia et la troisième génération des Pixel Shaders. Ils ont corrigé quelques effets graphiques comme le brouillard, les ombres des arbres et les réflexions sur l'eau. Côté réseau, le support de Punkbuster et de All Seeing Eye permet de jouer avec ses logiciels préférés. À noter : des améliorations du code réseau pour ne plus avoir un ping de limace.

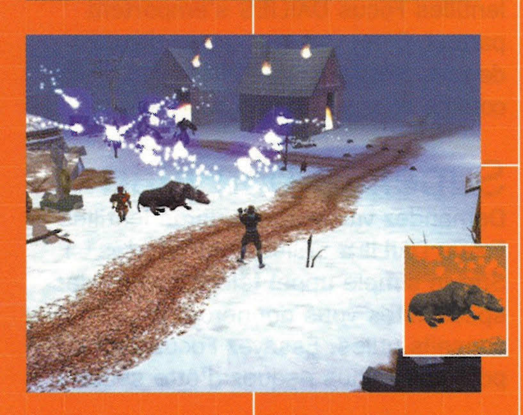


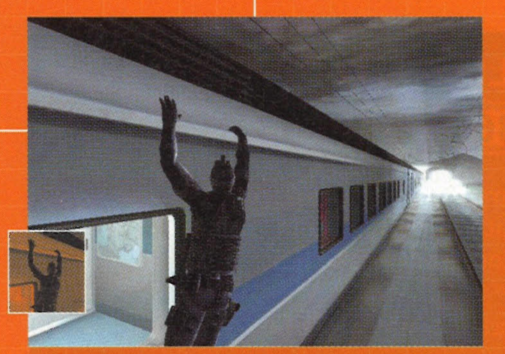


Splinter Cell : Pandora Tomorrow

_ Patch 1.1_

En rajoutant du multijoueur au concept d'infiltration de Splinter Cell, les mises à jour étaient inévitables. Cette version 1.1 tente de corriger les premiers problèmes : gestion de plusieurs fenêtres de discussion, détection automatique du clavier AZERTY ou QWERTY, possibilité d'activer Punkbuster en réseau local, meilleur classement des serveurs selon le ping. Il ne manque plus que des nouvelles cartes pour sombrer dans l'infiltration en multijoueur, on fait trop rapidement le tour des huit maps de base.





Neverwinter Nights & Community Expansion Pack

_ Patch 1.62_

On l'aura attendu longtemps cette version française de la mise à jour pour Neverwinter Nights. De quoi regretter de ne pas avoir acheté la version originale, c'est certain. Depuis la sortie de ce titre, deux extensions officielles ont vu le jour ainsi que des milliers de modules faits par des passionnés.
Cette mise à jour essaye de faire plaisir aux concepteurs de mod en corrigeant des scripts et en ajoutant des monstres ainsi qu'un ciel pour l'hiver. Pour une campagne ayant comme ville principale Neverwinter (Padhiver en français), avouez qu'il manquait un petit quelque chose. Les problèmes de quêtes dans le jeu de base après avoir installé l'une des deux extensions sont également résolus. En ce qui concerne l'expansion pack, il contient comme nouveautés 450 monstres, 14 types de bestioles, 2 races jouables, 121 portraits, 324 boucliers, 772 objets d'inventaire et 1448 objets déplaçables. Ils ont dû embaucher un stagiaire chez Bioware pour avoir des chiffres aussi précis.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction : Atomic, Blutch, Fumble, Gruth, C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr - Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr - Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr - Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr – Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Culture physique

J'ai quelques questions sur le fameux moteur physique Havok : depuis quand existe-t-il ? Sera-t-il utilisé dans les jeux suivants : Doom 3, Stalker, Uru, Tetris ?

Kiwi32

Fondée en 98, la société Havok s'est surtout illustrée dans l'intégration de propriétés « physiques » dans différents logiciels professionnels (Shockwave, 3D Studio Max) et s'est rapidement fait connaître auprès des développeurs en multipliant les conférences et les partenariats avec les fabricants de consoles. URU est le seul à bénéficier de Havok puisque Doom 3 utilise un moteur physique totalement propriétaire et que Stalker bénéficie d'une version améliorée de l'Open Dynamics Engine (opende.sourceforge.net). Bien que cela ne fut jamais prouvé, nous soupçonnons Tetris d'avoir incorporé une version bêta d'un de ces trois moteurs tant le réalisme de la chute des pièces était grand.

«EOF»

Existe-t-il un site Internet ou une liste expliquant les types d'extensions de fichiers : les .bat, les .truc ou.machin ?

Swoosh

Vous pouvez tenter le site www.filext.com mais il ne renvoie aucune réponse pour .truc et .machin, ce qui me fait douter de son efficacité.

Perdu dans l'espace

Fan de la série Elite depuis longtemps, j'ai décidé d'aller chercher des infos sur Internet pour la sortie d'Elite 4. À part quelques articles manifestement tous tirés du même communiqué de presse, je n'ai rien trouvé si ce n'est cette info alarmante indiquant que le jeu est prévu pour console. Aura-t-on droit à un gameplay limité, à du shoot spatial genre Freelancer ou pouvons-nous espérer un jour profiter pleinement de l'univers de ses prédécesseurs ?

Forza B.

Rassurez-vous, au train où vont les choses, nous n'aurons jamais Elite 4. Rappelons que les dernières infos datent du début de l'année 2001. Depuis, la petite équipe de Frontier Developments a sorti plusieurs jeux sur consoles, ainsi qu'un add-on pour Roller Coaster Tycoon 2 (sachant qu'ils viennent d'annoncer le 3e volet de cette série). Donc la naissance d'une suite de ce qui reste un des simulateurs spatiaux les plus ouverts jamais réalisés semble plus que compromise. En tout cas pour ce siècle. Si ces petits cachottiers nous font le coup de la surprise fracassante à l'E3, je suis prêt à me sacrifier pour le test tiens.

Vue de travers

Bravo pour votre dossier sur la 3D du numéro 156. Mais pourriez-vous m'expliquer ce qu'est la 3D isométrique ?

Alain O.

Utilisée dans des jeux comme Diablo ou Fallout, la 3D isométrique (qu'on appelle parfois « fausse 3D » pour ne pas effrayer le néophyte) permet de donner l'illusion d'être dans un espace à trois dimensions (le monde du jeu), alors qu'il n'y en a que deux (la largeur et la hauteur de l'image affichée). Cette technique supprime l'effet de perspective et les dimensions des objets sont toujours les mêmes quel que soit le point de vue. Très utilisé il y a quelques années, elle devrait finir par disparaître. Enfin, j'espère.

COURRIER

par Bishop

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Capture d'écran

Votre magazine regorge de screenshots (captures d'écran), tout comme Internet. Quels logiciels utilisez-vous pour les faire ?

Fabien H.

Si le jeu ne propose pas une option « en standard », nous nous tournons généralement vers deux logiciels : Hypersnap DX (www.hyperionics.com) ou SnagIt (www.techsmith.com) qui permettent de réaliser les captures d'écran. Qu'il est loin le temps où il fallait photographier les écrans avec un appareil photo... Et personne ne s'en plaindra (sauf ceux qui en vivait, en fait).

Réseau branché

Connaissez-vous un modem ADSL sans fil sans fonction « routeur » (très coûteux) ?

Marka

Malheureusement non. Tous les modèles que nous connaissons intègrent également un routeur et valent plus de 100 euros. Si vous deviez malgré tout céder à la tentation, nous vous conseillons chaudement le Linksys WRT54G-FR d'un excellent rapport qualité/prix. Moi le truc qui m'a convaincu, c'est la petite lueur de satisfaction intense qui brillait au fond des pupilles de Caféine quand il me parlait des nombreux avantages du produit, qu'il utilise depuis quelques mois déjà.

Ping ? Pong !

Est-ce qu'un forfait ADSL 512 kbps est suffisant pour jouer online (Unreal 2, Counter-Strike, etc.) sans être handicapé par le lag ?

Qotsa__64

Tout d'abord, il faut savoir que l'élément important pour jouer sur Internet est le ping et non pas les taux de transferts. Ainsi, une bonne connexion à 512 kbps flirte généralement avec un ping de 50 ms (millisecondes). Au-delà de 100 ms, vous commencerez à ressentir un petit retard sur vos adversaires. Cette valeur dépend principalement (et pour simplifier) de la qualité de votre connexion (distance et qualité des câbles vous reliant au DSLAM notamment). Soyez tout aussi attentif aux programmes qui tournent en même temps que votre jeu. Les logiciels de peer to peer par exemple vous plomberont sans concession votre ping en saturant de requêtes votre modem.

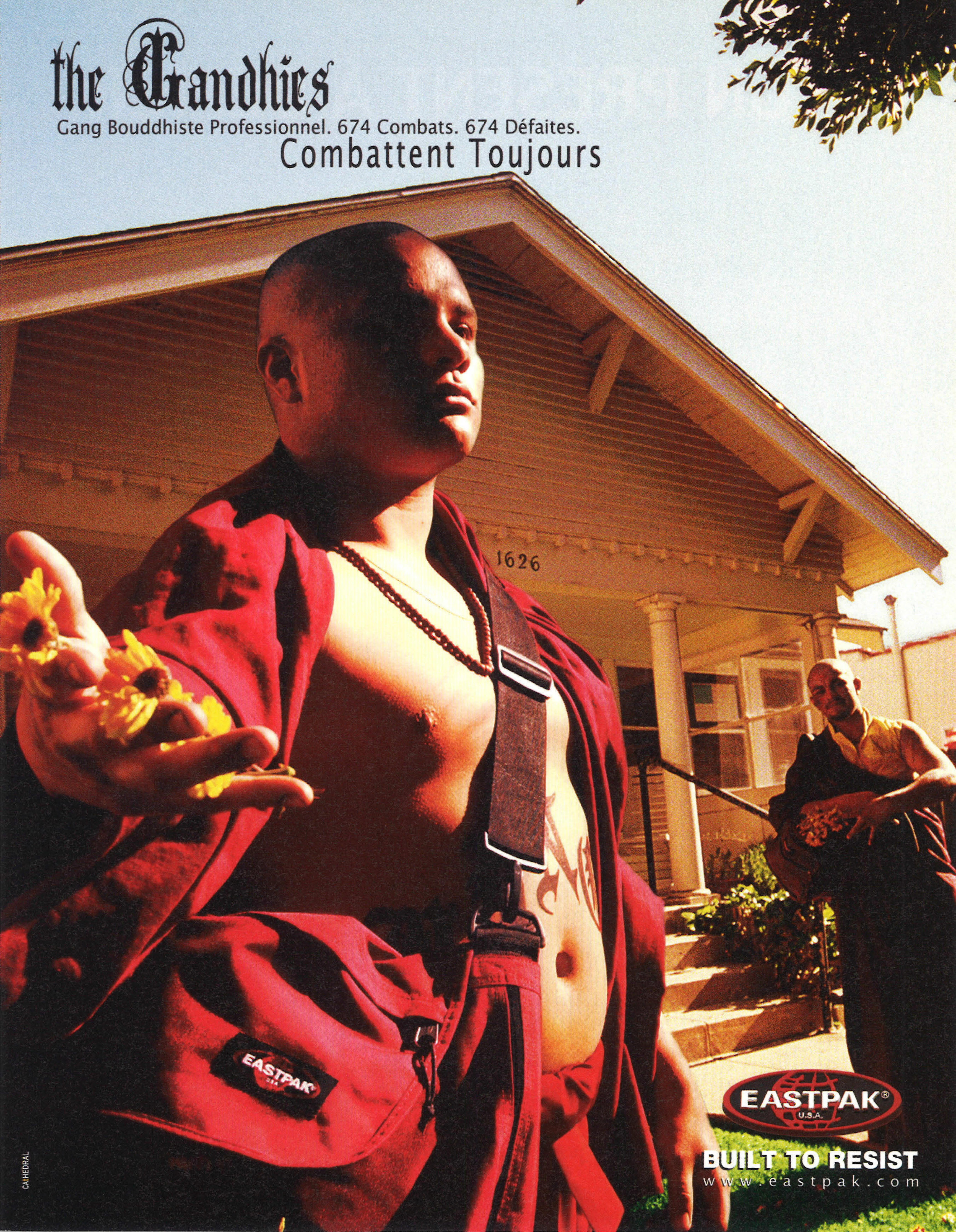
- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Mac in touch

Une question insensée me turlupine : travaillez-vous sur Macintosh, et si oui, pourquoi ? Hein ? Pourquoi cette trahison ?

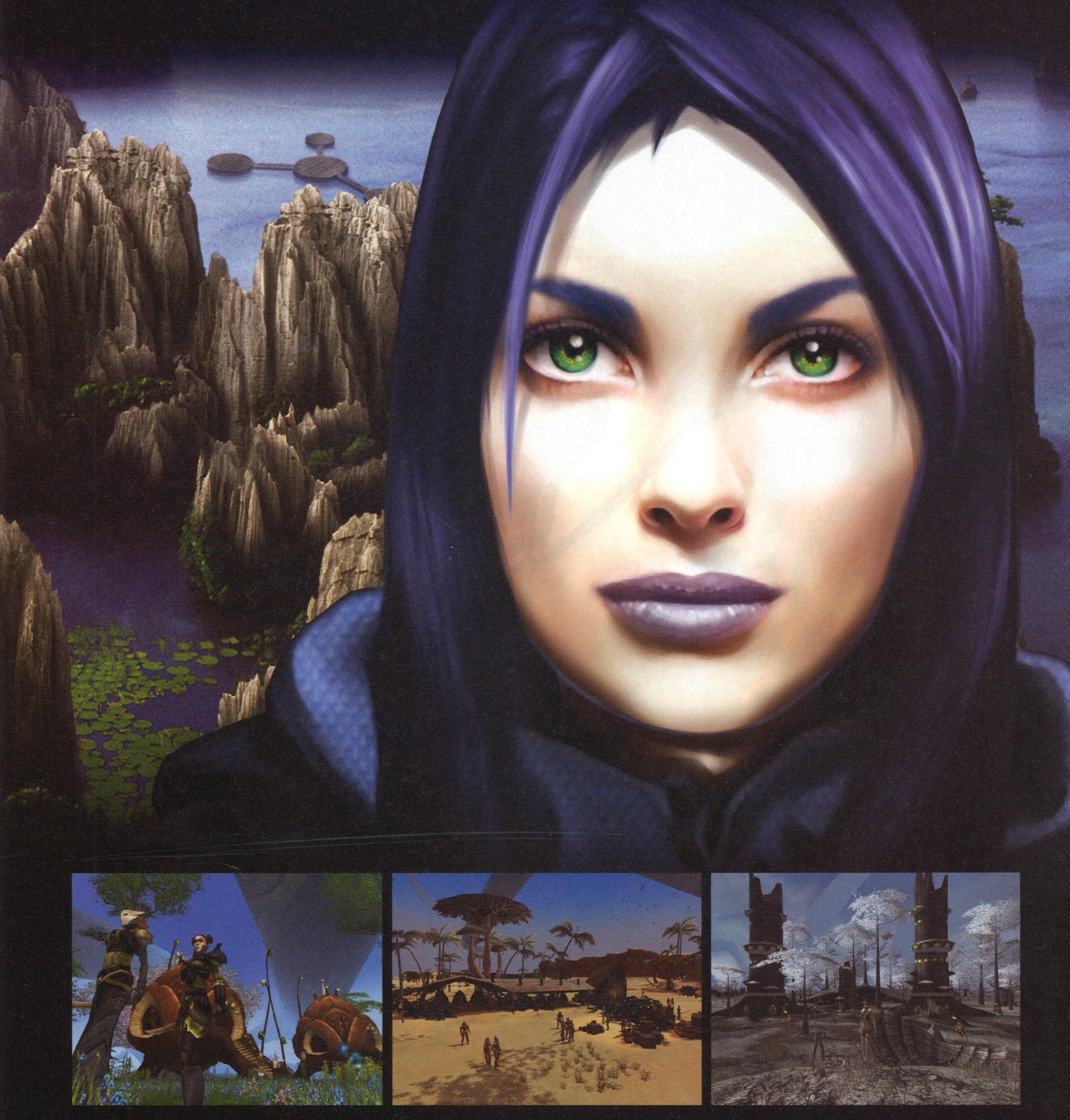
Antoine

Sur Mac ? Mais pour quoi faire ? Nous sommes tous des passionnés du PC, voire carrément partisans de Windows. Alors le Mac... Non, il n'y a que la secrétaire de rédaction et la maquettiste qui utilisent les machines à la pomme, mais elles c'est normal, rapport à leurs professions. Et encore. Aux États-Unis, ils bossent de plus en plus sur PC. Xpress sur Mac, le logiciel utilisé pour la mise en page des magazines, est de plus en plus souvent remplacé par InDesign d'Adobe, plus puissant et moins cher.



the Gandhies
Gang Bouddhiste Professionnel. 674 Combats. 674 Défaites.
Combattent Toujours
1626
EASTPAK
EASTPAK U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

UN PRÉSENT À DÉFIER,



NEVRAX WWW.RYZOM.COM

HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIF

Ai-je besoin de vous rappeler ce que fut Half-Life pour des millions de joueurs ? Le « meilleur jeu de tous les temps » n'a plus besoin d'être présenté. Techniquement, il n'avait pourtant rien d'époustouflant. Un beau jeu, bien réalisé et fluide, né du simple moteur de Quake. Seule l'intelligence artificielle pouvait se targuer d'être innovante. L'histoire était basique, mais très efficace dans sa manière d'apporter et de justifier l'action. Rajoutez à cela un gameplay exemplaire dans le moindre détail, de la vitesse de mouvement au choix des armes, du design des monstres aux puzzles disséminés dans les niveaux... On s'aperçoit alors que Half-Life n'avait rien de révolutionnaire, il s'agissait simplement d'un travail d'une grande qualité, parfaitement équilibré et immersif. Ensuite, avec Counter-Strike et les autres mods, HL prit, à l'instar du tour de taille de Gabe Newell, une ampleur énorme. Ponctuellement, Valve nous sortait une extension un peu naze ou nous exhibait des images de Team Fortress 2. Bref, ils se construisaient petit à petit une réputation de chanceux qui finalement n'avaient réalisé qu'un seul titre exceptionnel. Et paf ! Annonce du nouveau bébé : Half-Life 2 ! Hélas, la date d'accouchement, le 30 septembre 2003, est repoussée. Primo, du fait du vol du code source, la fin nécessitait quelques modifications et le netcode devait être revu pour éviter la prolifération de cheats, dixit Newell. Secundo, parce que le jeu n'aurait jamais été prêt à temps, hein. Y'a pas marqué niaiseux, là. Du coup, on l'attend encore et il se dévoile timidement. Il a fallu que j'aille jusqu'à Seattle pour le déshabiller, c'est dire s'il est devenu farouche le Gordon...

Je comptais débarquer chez Valve et faire le lourd, le vrai. J'avais envie de me faire haïr en tapant là où ça fait mal. Et pourquoi Steam ça rame à mort ? Et Gabe Newell, il sait enfin se servir d'un firewall ? Et pourquoi Doug Lombardi (marketing) il ne répond jamais aux mails ? Même pas eu le temps, on m'a collé devant Half-Life 2 et j'ai tout oublié. Ils ont des défauts chez Valve, mais c'est clair, ils savent faire des bons jeux.



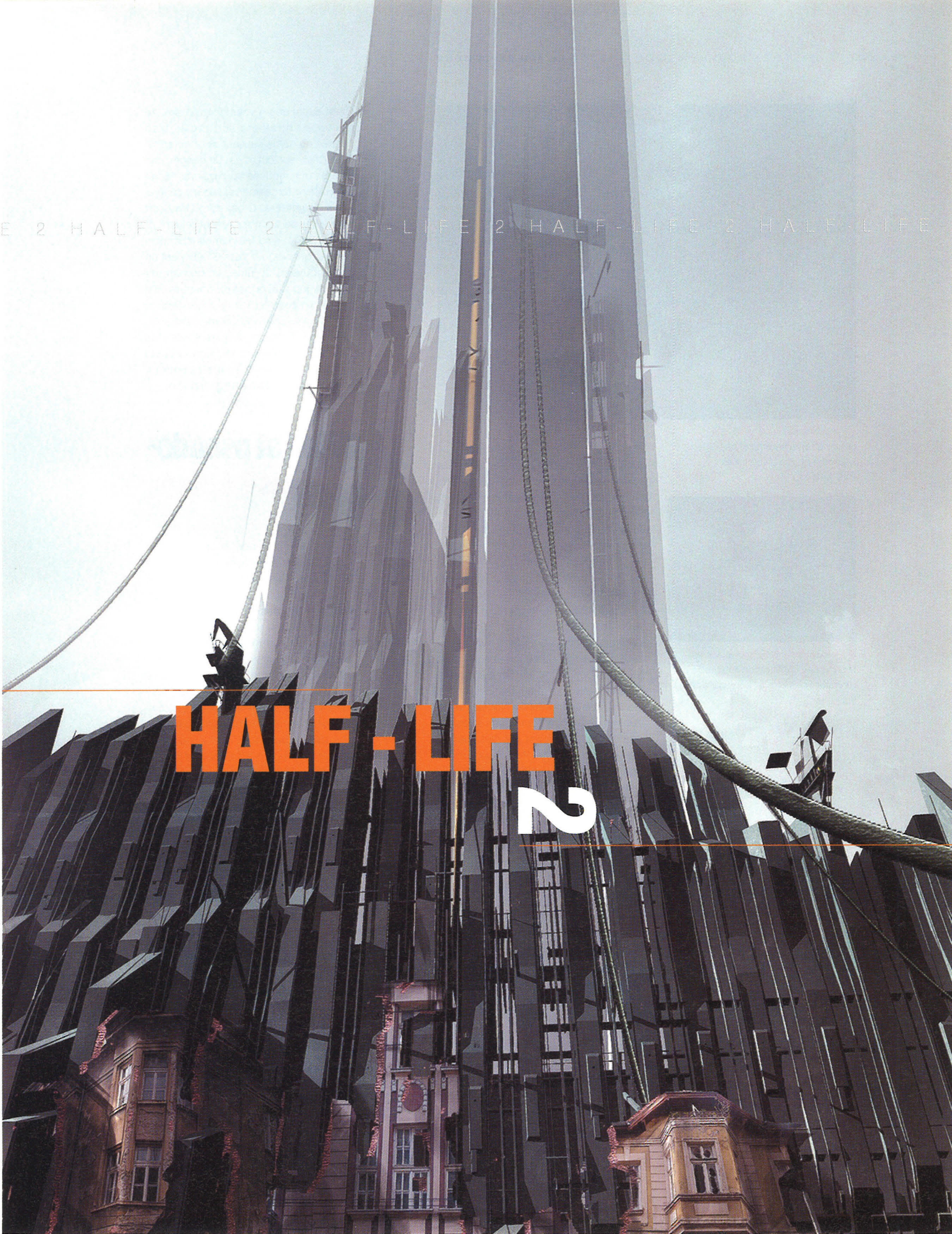
Le paysage s'étale suffisamment loin avant de se noyer dans le brouillard. Remarquez le petit gars au loin qui va bientôt se faire sniper.

Grosses lunettes et pied de biche ? Check

Vous étiez Gordon Freeman, l'homme qui ne parle jamais, déambulant dans le complexe de Black Mesa et frappant indistinctement caisses en bois et monstres de tout poil à l'aide de son fidèle pied-de-biche rouge. Bien résumé, non ? Au sortir de ce périple, l'étrange G-Man, l'homme à la valise, vous proposait un petit job bien payé ou une mort violente dans une salle de muscu alien. Dans une crise de bon sens inhabituelle, Valve a décidé de baser HL2 sur la première option. Vous revoilà donc dans la combi orange de Gordon, alors qu'il débarque directement de Xen par la petite porte du train et dans une ville d'Europe de l'Est : City17. Dix ans se sont écoulés pendant

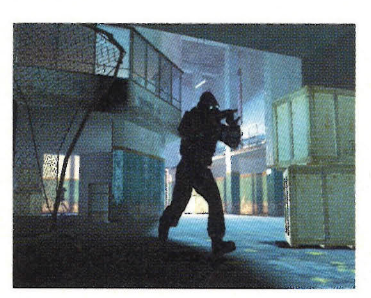
PAR fumble

GENRE : FPS
ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL
DÉVELOPPEUR : VALVE/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2004


E 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIFE
HALF-LIFE
2



Ils prennent n'importe qui pour porter la flamme olympique maintenant. Aïe ! Non ! Aïe ! Pas la tête !



Ramper dans l'ombre et autres techniques d'infiltration à la mode ne devraient pas être à l'honneur dans Half-Life 2.

que vous aviez le dos tourné et le monde semble avoir très mal vieilli. Ressources naturelles pillées, population en déclin, Sam & Max 5 annulé, etc. City17 en est un exemple parfait. Le fascisme suinte presque des murs tellement l'ambiance Big Brother y est poussée à son paroxysme : technocratie eugénique, civils hyper surveillés, scanners volants, champs de forces, police militaire partout, justice nulle part. Les gardes de la faction armée nommée « Combine » vous surveillent de derrière leur goggles pendant que vous écoutez la propagande diffusée à la plèbe. Évolution, reproduction... Des thèmes intéressants. Ajoutez-y révolution et résistance pour que le scénario paraisse agréablement prenant, malgré ses airs de déjà vu. Pas question de retourner sur Xen, le monde des aliens ; ce sont eux qui ont débarqué tranquillou sur Terre. L'action vous emmènera dans divers lieux de la ville, puis vers une destination encore inconnue. Mais pour l'instant, vous êtes seul et démuni dans ce monde hostile. Les gardes vous repoussent brusquement si vous les effleurez et vous menacent même de leur arme ; des caméras vous flashent si vous vagabondez, les gens refusent de vous parler. On se croirait dans le métro parisien. Le seul espoir pour Gordon est de retrouver ses amis et comprendre ce qu'il se passe ici, saperlipopette ! C'est pourquoi il retrouvera Barney, le héros de l'extension Blue Shift, le Dr. Kleiner et Eli Vance, scientifiques de leur état et Alyx Vance, la fille d'Eli et l'un des personnages secondaires les plus captivants. Alyx est une survivante de la catastrophe initiale, au contraire de sa mère. C'est une passionnée qui semble capable d'un certain génie inventif, avec tout le bagage technique qui va avec. C'est aussi une révolutionnaire exaltée qui vous entraînera sur la voie bien connue du héros sauveur de l'humanité. Et surtout, surtout, c'est un canon intersidéral, une métisse au physique parfait qui va faire fantasmer plusieurs générations de gamers. C'est sûr, Lara Croft peut aller se coucher (éventuellement dans mon lit, il ne faut jamais abandonner des options). Le père Grégory est un petit nouveau de plus, un homme de Dieu aux intérêts assez obscurs. On peut enfin compter sur le retour évident du G-Man (G pour « Gouvernement»). On ne sait pas encore quelles seront les relations entre Gordon et son nouvel employeur, mais on peut s'attendre à quelques bons moments de tension.

Alien et pseudo-marines ? Check

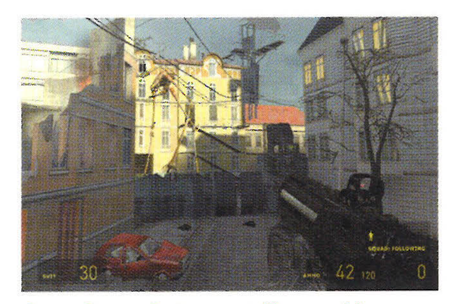
L'intérêt principal d'un FPS c'est tout de même de flinguer des trucs, ne l'oublions pas. Pour ce nouvel opus, Valve semble avoir opté pour du classique : des monstres extraterrestres, une armée gouvernementale et vous au milieu. Les premiers nous sont familiers. Les headcrabs prennent possession des humains en leur tétant le bulbe rachidien. Ceux-ci se transforment en zombis faibles, mais nombreux. Voire très nombreux puisque le moteur graphique pourra en afficher une bonne tripotée. Dans un niveau intense durant lequel Gordon accompagne le père Gregory dans un cimetière inquiétant, il faudra se débarrasser de vagues incessantes de grignotés de la tête. Plus d'une dizaine d'ennemis à l'écran certifiés, peut-être plus, voilà qui nous change de HL ! Personne ne souhaite du Serious Sam, mais ces



On ne conduira pas de véhicule volant dans HL2 et c'est pas en tirant dessus rageusement au shotgun que vous y changerez quoi que ce soit.



Vends Buggy, bonne tenue de route, maniable, turbo intégré, mitrailleuse Gauss en option. État quasi neuf, 6000 euros.



Je parie que le type sur l'immeuble en face va mourir horriblement dans un script spectaculaire. Remarquez au passage l'interface de commande du squad.

séquences d'action promettent de l'adrénaline en pack de douze. Surtout que ces saletés de headcrabs peuvent maintenant se détacher de leur hôte, déchiqueté au shotgun, afin de vous démantibuler l'appareil génital un peu plus longtemps. Les fourbes bernacles accrochées à leur plafond seront aussi de la partie, ainsi que les Bullsquids cracheurs de glaviots toxiques. Parmi les nouveautés, on découvre les Antlions (ou fourmis-lions) au look insectoïde. Étonnement, il sera possible de se les mettre dans la poche grâce aux grenades à phéromones qui les attireront dans un lieu précis, si possible peuplé d'ennemis à bouffer. Ajoutez à cela les Striders, qui arpentent la ville du haut de leurs trois grandes pattes, empalant le promeneur occasionnel. Du côté des Combines, on n'est pas en reste avec pas mal de machins robotiques : le Man hack, espèce de tondeuse à gazon volante et violente ou bien encore ce que j'appellerais les « boules chieuses. » Ce sont des sphères de métal qui se déclenchent quand vous avez le malheur de vous balader trop près d'elles. Elles se hérissent alors de piques et tentent de vous électrocuter. Ça ne fait pas beaucoup de dégâts, mais ces boules de bowling psychopathes sont indestructibles et il faut trouver un moyen de les repousser hors de portée. Dans l'eau, par exemple. On assiste alors à des parties de billards avec un magnum 357 comme queue pendant qu'elles virevoltent et tentent de s'accoupler avec votre buggy. En effet, les boules chieuses adorent les véhicules, trois ou quatre



- Mais qu'est ce que tu fous Bob ? Vise l'Antlion !
- Tenez bon, encore une ou deux photos et j'arrive.

d'entre elles suffisent à en immobiliser un. Je crois que Valve a décidément fait de gros efforts pour inventer des adversaires dont on se sera vraiment, vraiment heureux de se débarrasser. Plus de nombreuses troupes, plus des assassins robots, plus des tanks, plus des boss... Quoi d'autre ? Rien pour l'instant : Gabe a toujours un rendez-vous urgent quand on essaye d'en savoir plus.

Armes originales et fun ? Check à mort

Pour vous débarrasser de tout cela, vous aurez droit aux jouets de destruction sélective habituels : grenades, flingues, shotguns et mitrailleuses plus ou moins futuristes. Les roquettes téléguidées,

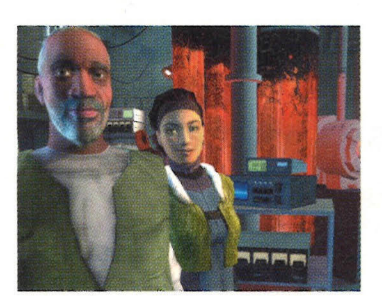


Les décors de City17 sont d'un réalisme déprimant.



To Steam or not to steam

Que vous achetiez HL2 en magasin ou sur le Net via steam, le prix restera le même. L'avantage de ce système de download reposera surtout sur l'accessibilité à tous les mods et extensions. Les modeurs eux-mêmes pourront choisir de faire payer leurs efforts, pour peu que leurs créations soient intéressantes. Prions donc pour que les performances du réseau Steam s'améliorent un peu. Ca pourrait être le cas grâce à Bram Cohen, le créateur de l'incontournable outil de peer to peer Bittorrent et nouvel employé de Valve. Après tout, Steam n'est pas une si mauvaise idée à la base. Si seulement ça voulait marcher plus vite qu'une limace cul-de-jatte.



Ahhh Alyx et Eli Vance ! Dis-moi vieux, t'aurais pas un boulon à serrer, genre, à l'autre bout de la ville ?

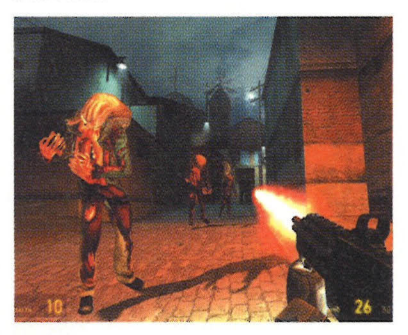


idéales pour dégommer les mouettes, sont plus maniables que jamais et le puissant Magnum est au rendez-vous. J'ai pu buter quelques passants avec le Gauss Gun monté sur le buggy. À la question qui se forme derrière le pli soucieux de votre front, la réponse est oui, on pourra à nouveau le manipuler avec nos petits bras musclés. À noter que l'arbalète de snipe a été modifiée pour être moins facile d'utilisation. D'abord, chaque carreau tiré sera lumineux pour que l'ennemi sache d'où vient l'attaque. Ensuite la trajectoire du tir n'est plus directe, mais bel et bien soumise aux lois de la physique. Il faudra donc calculer la courbe pour viser juste et aérer l'aorte haïe. Point de vue science-fiction, Valve nous offre quelques ustensiles sympathiques. J'ai testé pour vous le fusil à impulsion, qui peut être chargé pour générer une bonne petite explosion localisée. Marrant, mais bien moins que le désormais célèbre « Manipulator », qui sera sûrement, malgré son nom ridicule, l'arme la plus cool de HL2. C'est simple : la première utilisation produit une décharge énergétique capable de pousser n'importe quel gros objet (voiture, container, rédac' chef), alors que la deuxième agrippera les trucs plus petits pour les projeter ensuite avec force vers un endroit précis, en général la dentition d'un ennemi. Il devrait y avoir beaucoup de moyens de s'amuser avec ça, je peux vous le dire. Seul défaut : impossible de choper les cadavres pour les lancer sur les vivants. J'ai eu beau implorer Gabe Newell à genoux, ce n'est pas prévu au programme. Tant pis, on trouvera d'autres perversités à perpétuer. Ah, j'allais oublier... Gordon s'équipera encore de l'incontournable pied de biche, cela va sans dire.

Gameplay varié et intense ? Ouais, check !

Vous l'avez sans doute remarqué, pas mal de ce riche contenu vient directement de HL1. Et ce n'est pas tout. Les contrôles et les sons restent inchangés en général. Dans la carte des docks, Gordon débarque sur une plage avec son buggy. Il se déplace comme d'habitude ; seule la fonction sprint, qui fait office de turbo lorsqu'il conduit, est un ajout aux déplacements. Pas de touche pour se pencher à gauche ou à droite, impossible de ramper, Valve a opté pour la simplicité. La visite continue à pied sur les docks. Chouette, des caisses à défoncer ! Bling blong bleng, exactement les mêmes bruitages qu'avant. Idem pour ramasser les objets, pour les armes, pour la combinaison parlante, etc. C'est du Half-Life. On est en plein dedans et on y est bien. Une grue magnétique ? Installons-nous pour faire monter le buggy sur les docks. Aussitôt un script se déclenche et des soldats Combine sortent d'un hangar. On pourrait redescendre en soupirant et les buter un par un, mais la grue est un bon abri. Alors, autant choper un gros container et aplatir les tristes sbires. Si l'un d'eux en réchappe, il suffira de le finir au lance-grenades et basta. Retour au volant pour écraser un ennemi ou deux de plus, puis, après les combats et le petit puzzle, une séquence de conduite s'amorce. Sautage de ravin, balayage de boules chieuses, esquive de vaisseau volant alien (une sorte de Zorglumobile), recombat,... Ça va, Half-Life 2 ne devrait pas être trop soporifique. On reconnaît

Le réticule de l'arme indique à gauche la vie et à droite les munitions. Là, Gordon va mourir, mais il le mérite, vu comment il vise mal.



On peut s'attendre à quelques parties de cache-cache avec les hélicos avant de pouvoir les descendre.



Non, vous ne rêvez pas :
la Freebox est maintenant accessible à tous.

Free offre maintenant la FREEBOX à tous ses abonnés. Vous allez ainsi pouvoir bénéficier pour seulement 29,99 euros par mois de :

- ✓ l'Internet très haut débit (supérieur à 2 Mbit/s)
- ✓ du téléphone gratuit en France Métropolitaine
- ✓ et, selon votre ligne, d'un accès à un bouquet de chaînes de télévision numérique.

Cette offre est toujours sans engagement et sans frais d'accès au service.



Pour profiter vous aussi de tous les avantages de la Freebox, inscrivez-vous sur www.free.fr ou par téléphone au 3144.

Sous réserve d'éligibilité de votre ligne.

Les joies du facial

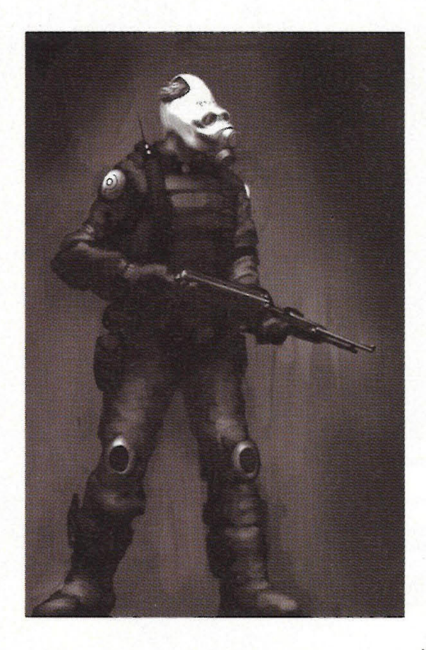
Outre le moteur physique exemplaire et le HDR superbement maîtrisé, l'autre atout de HL2 réside dans l'animation des visages. Plusieurs dizaines d'émotions affichables, mouvements des yeux, fichiers audio synchronisés avec les lèvres, il ne manque plus que les larmes, les rougissements ou la morve au nez pour que ce soit parfait. Pour l'ambiance, c'est fantastique, mais en gameplay, HL2 ne semble pas exploiter tout cela. J'espère que les développeurs de RPG ayant acheté le moteur source (Troika, Arkane Studio) sauront profiter de ce bel outil pour épicer leurs dialogues d'indices émotionnels.

bien là le gameplay en succession de séquences de HL et pour ce qui est du dépaysement, c'est avant tout techniquement que la poutréfaction va s'effectuer.

Rahhh vivement la sortie !!

Cheeecckk!

On va faire simple : c'est de toute beauté. En début de jeu, la salle d'arrivée est blindée d'effets éblouissants. La poussière en suspension flotte doucement dans les rayons de lumière qui tombent du plafond à travers les verrières. On voit quand même, derrière, l'écran translucide sur lequel un scientifique parle et, en transparence, on devine le contour d'autres fenêtres au fond. Au sol, le carrelage a dû être programmé par Solecarlus tellement ça brille bien. C'est le miracle du HDR, le High Dynamic Range, une technique de gestion réaliste des lumières. Il ne reste plus qu'à ramasser sa mâchoire et observer les habitants des lieux. Les hommes en blouse blanche vous jettent des coups d'œil en passant, les civils traînent misérablement. Les animations semblent globalement réussies et les textures sont sans bavures. L'ensemble donne une impression de netteté sans égale. Là-dessus se greffe le moteur physique Havoc, qui n'a plus rien d'original. Bien réglé et réaliste, il m'a paru fonctionner à merveille. De plus, il faut croire qu'il a enfin été utilisé à des fins de gameplay, ce qui n'est pas si courant. Un petit mot sur l'I.A. : j'ai pu voir des ennemis se planquer, faire retraite, ce genre de trucs, mais trop peu pour juger. Gabe Newell nous



annonce pourtant des choses assez marrantes. Exemple : un allié a qui l'on aurait donné un ordre un petit peu trop suicidaire pourrait revenir se planquer dès qu'on a le dos tourné. L'I.A. se baserait sur vos armes, votre état de santé, si vous êtes entouré de caisses de dynamite, si vous vous baladez avec des œillères, ce que vous avez bouffé à midi, etc. J'attends de voir ça. Pas que je ne fais pas confiance au boss de Valve, mais bon. Pour faire tourner tout ça, peu de précision sur la configuration nécessaire. Valve recommande du 2 GHz, au moins 256 Mo de Ram et une carte 3D compatible DirectX9. Ils campent là-dessus et ne jurent que par ATI, vu leur partenariat. Impossible de savoir pour l'instant comment seront optimisées les autres marques. Il ne reste donc plus qu'à attendre HL2 avec impatience. C'est certainement ce que je vais faire, parce que j'y ai joué, moi. Une vraie version finalisée avec des bouts de vrai gameplay dedans. Et je peux vous dire que ça donne envie d'en voir beaucoup plus. Douze chapitres, quarante heures dans les pompes de Gordon Freeman, ça ne se refuse pas. Half-Life 2 sera avant tout du Half-Life, je vous parie que tous les fans seront aux anges. Et qui n'est pas fan de Half-Life ?

Strider ! Ces aliens possèdent une attaque énergétique qui semble particulièrement dévastatrice.





“La référence du rallye maintenant disponible sur PC”

8 multijoueurs

Mode multijoueurs LAN et internet inclus

04™

colin mcrae rally

“Colin McRae Rally 04 renoue avec l’excellence”



93%

PC JEUX Avril 2004

“Une version trop belle, insolente de perfection”



18/20

JVM Avril 2004







www.codemasters.fr







PlayStation®2





www.nvidia.fr



GENIUS AT PLAY™

*”La meilleure façon de jouer”



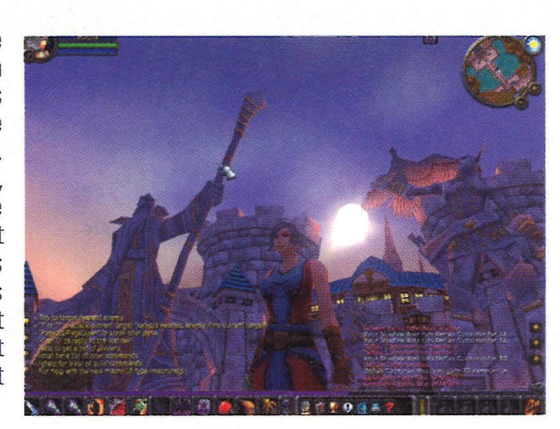


La suite de Prince of Persia : The Sands of Time arrive ! Même que Monsieur Ubi parle de nous montrer des images qui bougent durant l'E3. Bishop vous en dira plus dès son retour de L.A., le mois prochain. Perso, j'aurai trop de taf avec mes six pages sur les open-bars et les hôtesses du Salon.

DITO

Caféine

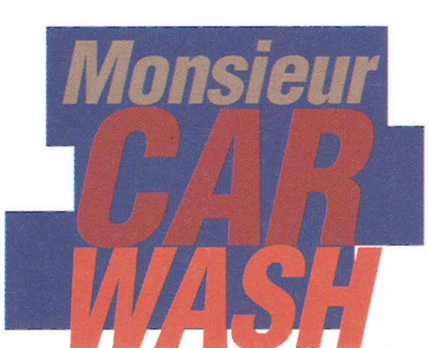
Ah, les jeux de rôle massivement multijoueurs… Vous m'auriez posé la question il y a encore trois semaines, je vous aurais répondu : « Les MMORPG, vraiment, je ne vois pas l'intérêt. » Ou un truc d'approchant mais légèrement moins poli, parfois je dérape. Sérieusement, je ne comprenais pas ces hordes de joueurs perdant leur temps à tuer des serpents pendant dix heures avant d'avoir la moindre chance de commencer à jouer réellement : faire des quêtes, bénéficier de nouvelles armes, etc. Je trouvais atrocement lent ce gameplay et le fait de me faire bousiller par une grenouille level 2 en sortant de la zone protégée me semblait d'une crétinerie sans borne. Et l'argument reposant sur l'aspect social des MMORPG, j'y suis moyennement sensible. Si c'est pour discuter pendant des plombes avec des inconnus, j'ai IRC, merci. Mais après tout, chacun ses goûts. Je m'étais fait à l'idée que ce type de jeu n'était tout simplement pas pour moi. Visiblement, des millions de joueurs s'étaient fait la même réflexion, surtout avec un système d'abonnement à 13 euros par mois en moyenne. Mais attention, cette fois votre vie sociale, déjà salement amochée par votre amour immodéré des jeux vidéo, est menacée pour de bon. Blizzard, connu des services spécialisés pour avoir déjà ruiné la santé de générations de joueurs avec Warcraft, Diablo, Starcraft et leurs suites, va nous faire replonger. Leur nouvelle came s'appelle World of Warcraft et fait déjà des ravages. Cyd et moi sommes accrocs au bêta-test alors que le titre est toujours buggé et qu'une pléthore de fonctions ne sont pas encore implémentées. Pas grave. J'ai déjà perdu 70 heures de ma vie sur ce titre (la commande /played est sans pitié). Pourtant, on tue des bestioles minables au début et les principes de base sont strictement les mêmes que dans les autres MMORPG. La différence ? Vous êtes le héros, vous vous sentez concerné par le monde dans lequel votre avatar évolue. Les quêtes vous prennent en main dès le départ et tout est étudié pour que le débutant ne s'ennuie jamais. Accessoirement, le design est enchanteur et on oublie instantanément la grisaille du moment. Il est là le secret de Blizzard. Chez eux, on fait des jeux vidéo. Des vrais. La prise en main est instantanée, mais les subtilités du gameplay se dévoilent au fur et à mesure des heures qui passent et on est constamment surpris par les détails auxquels les développeurs ont pensé. Le problème qui va se poser, compte tenu du modèle économique des MMORPG (l'abonnement) et le temps que l'on passe sur un titre de ce genre, c'est que le couperet sera sans appel pour les produits qui ne sauront pas trouver rapidement leur audience. Il ne faut pas se leurrer. Regardez les 33 pages de test de ce mois-ci et comptez les bons jeux. Maintenant, dites-vous que la proportion sera du même acabit pour les MMORPG, sans oublier qu'il faut en plus payer un abonnement mensuel et qu'on a de toute façon rarement le temps d'en suivre deux simultanément. Vu les frais qu'entraînent la gestion des serveurs et la maintenance d'un MMORPG, bon nombre de sociétés qui ont cru voir un Eldorado facile dans cette gamme de produits vont y laisser des plumes. En revanche, pour ceux qui sauront réinventer le genre, ça sera le jackpot garanti. WoW a déjà converti plus d'un journaliste réticent, preuve que le concept était encore largement perfectible. Du reste, j'ai une Warlock qui s'impatiente là, faut que j'aille travailler.



Ils auront vraiment **tout essayé**

Un spammeur pris la main dans le sac s'est fait copieusement grondé par AOL, qui lui a sommé de livrer les clés de sa Porsche Boxter flambant neuve, acquise avec le million de dollars récolté grâce au junk-mail. Et comme ils en ont déjà tous une dans les hautes sphères du provider, ils ont décidé de la refourguer à leurs abonnés, par le biais d'un tirage au sort. Du coup, flambée d'inscriptions et un heureux élu a pu repartir au volant de la sportive allemande. Ça en fait au moins un qui aura trouvé une bonne raison de s'abonner chez AOL.





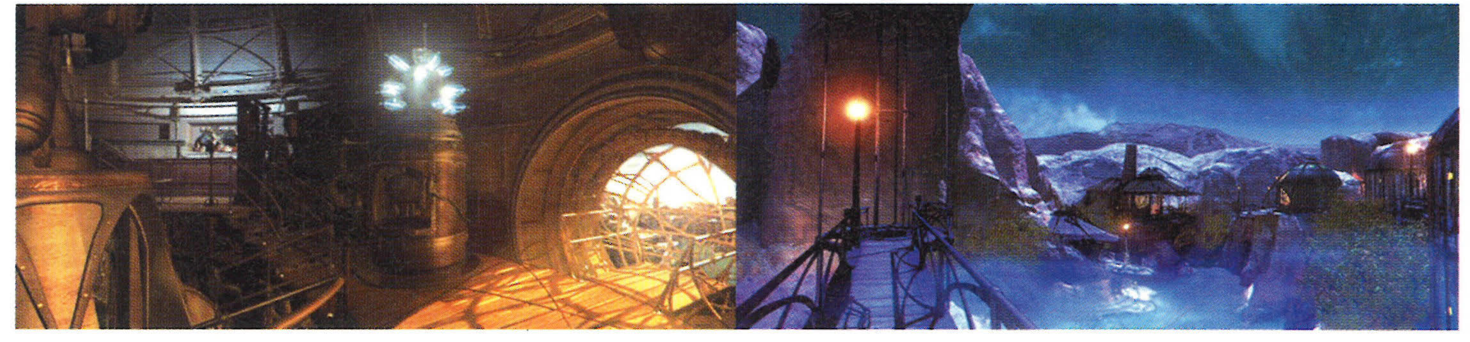


Colin Sadd est un grand malade. Sapé sur son 31, il se présentait dans les show-rooms de concessionnaires auto du nord de l'Angleterre, piquait les clés des bagnoles exposées, et se tirait avec. Jusque-là, rien de plus qu'un voleur ordinaire, me direz-vous. Sauf qu'il ne s'arrêtait pas en si bon chemin, le bougre. Une fois chez lui avec l'engin, il passait plusieurs heures à le faire briller, à le lustrer avec un soin qui frise l'indécence, pour le ramener ensuite en fourbe à son propriétaire. Finalement appréhendé et livré à la justice, sa sentence a été sans appel : la taule ferme et un bon traitement psychiatrique. Perso, j'ai pas de caisse mais s'il a un frangin ou même un cousin éloigné qui manifeste la même déviance pour les appartements un peu « négligés », je lui file mon adresse et les clés, il passe quand il veut.

Cachez ce **sein.**

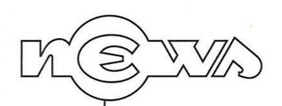
Fallait bien que ça arrive un jour. Depuis l'incident du Superbowl, où la chanteuse Janet Jackson, visiblement en manque de pub, avait subrepticement dévoilé une partie intime de son anatomie, les censeurs américains voient rouge. Le fabricant français RCA vient à leur rescousse en proposant dès aujourd'hui un nouveau modèle de lecteur DVD qui se charge lui-même de skipper les scènes jugées inappropriées pour un jeune public. Basé sur le système Clearplay, le joujou pioche dans une grosse base de données les infos relatives au film et en élimine tout contenu « olé olé ». Du coup, ça grogne à Hollywood : les réalisateurs considèrent le gadget comme une altération de leur œuvre, effectuée qui plus est sans leur consentement. Mais RCA ne s'en émeut manifestement pas trop, puisque le lecteur sera très prochainement dispo pour la modique somme de 79 dollars, dans tous les bons Walmart ricains, entre les rayons « shotguns » et « jeux vidéo ».

Drame : *une licence exploitée à mort par un vil éditeur*



Ce genre de révélation racoleuse, vous n'en trouverez pas dans le prochain Myst. Enfin, je ne crois pas. Myst IV : Révélation vient terminer l'aventure initiée avec Myst et Riven, deux bons épisodes suivis d'un troisième assez naze, Exile. Mettez de côté URU, dont l'histoire se déroule en dehors de la trame de cette série. Dans Révelation, le joueur devra enquêter sur la disparition d'une petite fille en s'attaquant, cette fois, aux mondes étranges et maléfiques des deux méchants fils d'Atrus : Sirrus et Achenar. On retrouvera même le livre bleu et le livre rouge si connus. Là, c'est sûr, on caresse le nostalgique dans le sens du poil. Fi de Presto Studios, les développeurs responsables de l'échec d'Exile, ce seront les petits gars d'Ubi Soft Montréal qui nous coderont ce nouvel opus pour l'automne. On ne sait rien de la réalisation, mais ça devrait être très beau. Tant qu'ils ne régressent pas aux déplacements « case par case. » Non... Ils n'oseraient tout de même pas, impossible après URU. En tout cas, Peter Gabriel continue de se faire du blé en lâchant un ou deux (probablement un) morceaux inédits pour la bande-son. En attendant plus d'infos, voilà déjà le site : www.mystrevelation.com





↓, ↘, →, A + B = Ablation de l'appendice

La prochaine fois que vous serez sur le billard, prêt à être anesthésié, n'oubliez pas de poser ZE question à votre chirurgien : « Deathmatch ou CTF ? ». S'il vous répond « Lol ! J'te niaue q lq kqlqsh, n00b ! l33t-SuRg3Onz OwnZ0r ! Lolololol. », alors vous avez une chance de survivre à votre opération, car cet homme est assurément un gamer.
Oui, une étude sur la chirurgie laparoscopique (examen endoscopique de la cavité abdominale, encore un peu de boudin ?) le prouve : trois heures de jeux vidéo par jour font office d'échauffement pour les médecins-charcutiers qui font ainsi 37 % d'erreurs en moins, sur des opérations effectuées 27 % plus vite que leurs collègues sains d'esprit. Il y a fort à parier que l'on pourra trouver de tels résultats dans tous les domaines exigeant une bonne coordination des yeux et des mains comme, par exemple, jouer au ping-pong, faire de la prestidigitation, du pickpocket dans le métro ou encore sniper des gens dans la rue.



Seconde main

Sur un principe similaire à Metaboli.fr, Atari vient de lancer « Atari On Demand », un service en ligne qui vous permet de jouer aux titres de l'éditeur pour la modique somme de 15 dollars par mois. Plus besoin de CD, les jeux sont téléchargés directement dans votre PC, prêts à l'emploi. Pour le moment, le catalogue dispo est garni d'une trentaine de titres, tels que Pong, Cluedo, Driver, Gunship, Monopoly... Ah ouais, que du gros blockbuster, en fait. Vous aussi, tout à coup, 15 dollars, ça vous semble énorme ?



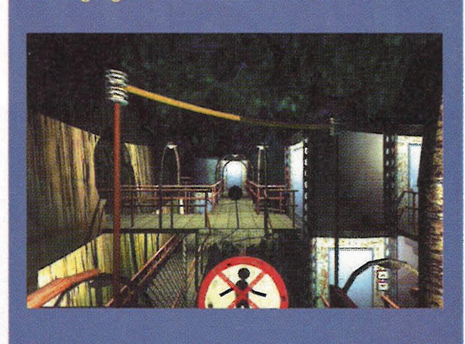


Dinette de geek

Alors comme ça, vous avez tout essayé ? Le manteau de vison autour de la tour, le chauffage électrique posé à côté du PC, l'obstruction de toutes les bouches d'aération... Vous avez même essayé de virer tous les ventilos, rien à faire : impossible de faire griller votre P4. Pas de panique : il vous reste encore deux solutions. La première : un trip au Havre, pour confier votre machine à C_Wiz, qui se fera un plaisir de l'overclocker au-delà du raisonnable. Radical. La seconde, un petit tour sur Thinkgeek.com, pour commander le EZ-Bake Oven, mini-four qui s'insère dans une baie libre de votre tour et qui vous permettra d'y cuire pizzas et autres cookies avec la puissance démesurée... d'une pauvre lampe à incandescence. Comptez environ quatre à cinq jours pour une quatre fromages à point, mais à peine dix minutes pour le chant du cygne de votre carte mère.

L'invasion des profanateurs de cerveaux

Rhem 2. Forcément, avec un nom pareil, il est pour moi ce jeu. Depuis mon retour de Tchernobyl, je m'y connais bien en... Attendez, non. C'est « rem », l'unité de mesure de radioactivité. Rhem 2, c'est un jeu de puzzle à la Myst en fait. Bah, du coup, c'est quand même pour moi (ndlr : Fumble a un don de voyance). Eh oh, les développeurs en général là, vous en avez pas marre de créer des décors à la con, d'inventer des histoires tordues et d'y coller 36 énigmes reloues pour faire un jeu vite fait bien fait ? Déjà, le premier Rhem n'avait pas été un franc succès. Pourquoi insister ? Surtout que le marché est un peu saturé en ce moment, je suis bien placé pour le savoir. À moins que ce soit mes neurones... Vous êtes sûr de ne pas vouloir faire un bon jeu de baston à la place ? Bon allez, faites-le votre jeu, on va regarder ça. Pff ! J'en ai mal au crâne d'avance.
www.gotgameentertainment.com

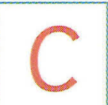


TéleX

Une bonne nouvelle pour les fans, l'intégralité de la bande-son de Deus Ex Invisible War est désormais téléchargeable sur le site officiel. Du bon MP3 légal, à choper ici : www.dxinvisiblewar.com/

>Genre : Jeu de stratégie
>Éditeur : Focus
>Développeur : StormRegion/Hongrie
>Sortie prévue : Juin 2004

CODENAME PANZERS PHASE ONE

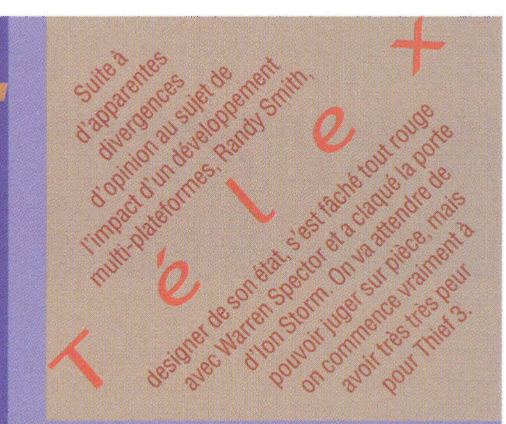


Promenons-nous, dans les bois, pendant que le loup n'y est pa... Damned, il est là !



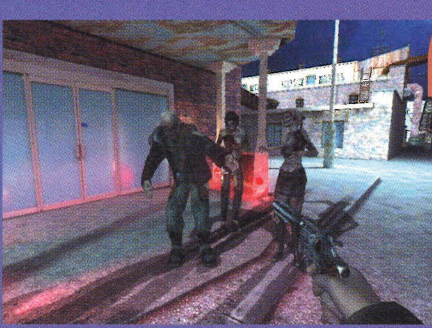
Changement d'ambiance pour StormRegion : après avoir développé S.W.I.N.E., un STR avec des petits lapins et des gros cochons, l'équipe de développement prend un virage à 180° avec le réalisme brutal de Panzers. Comme tous les autres jeux prenant place en 39-45, vous pourrez jouer avec les différentes forces en présence (Alliés, Allemagne, Russie) à travers l'Europe ravagée par la guerre. De la même veine que Blitzkrieg, vous devez également gérer l'orientation de vos véhicules pour profiter du meilleur blindage, le ravitaillement des troupes en munitions et l'expérience acquise au fil des combats. Le moteur 3D est mignon tout plein et bénéficie de jolis effets de particules pour les explosions. Au niveau tactique, vous pourrez faire appel à différents types de soutien (aérien, artillerie, ...) pour dégager les passages un peu chauds. Idée intéressante, en plus du brouillard de guerre, vos unités pourront entendre les formations ennemies hors de vue, et se faire une idée de leur type en fonction du bruit qu'elles émettent (infanterie, blindée, etc.). Vous dirigerez également un « héros », dont la perte mettra probablement fin à vos aventures belliqueuses. « Capitaine ! Prenez le lieutenant et deux soldats avec vous et allez me l'embusquer à sa sortie, prévue pour cet été. On va voir ce qu'il a dans le ventre. »





39/45, le débarquement, des moments forts.

C'est donc comme ça qu'ils écrivent leurs histoires...





« Un beau jour, dans un appartement de Moscou, le petit Alekseï Orionov joue avec ses soldats de plomb. Pchffiou ! Je suis Henry Alfred Cole et grâce à ma science, je peux retirer l'âme des hommes et m'en servir comme énergie ha ha ha ! Et Alekseï fait mourir plein de figurines sous le regard attendri d'Igor Orionov, son père, qui vient de rentrer du travail. Ah mais les forces de l'enfer prennent possession des corps ! Le démon Baphomet crée un culte satanique et plein de gens s'y enrôlent. D'ailleurs, le héros vient au secours de son ami disparu là-bas ! Et pendant qu'une figurine entreprend de massacrer un tas de soldats-zombis, le père Igor, patron d'Orion, se dit que ça ferait un super scénario pour un FPS. »
J'imagine que c'est comme ça, à peu de choses près, qu'est née la trame révolutionnaire de Hellforces. Côté gameplay : 45 PNJ, 24 armes en tout genre et de l'équipement à gogo (détecteur de mouvements, vision de nuit, etc.). On nous promet tout ce qu'on nous promet habituellement et, ma foi, les screenshots n'agressent pas trop les yeux. « Un bon vieux gameplay éprouvé, du sang et de l'humour noir », dixit le site www.orion-mm.ru/hell/. Bon, malgré tout l'enthousiasme qui m'habite, ne perdons pas de vue que c'est développé par nos amis de Buka (le trépidant Fair Strike, c'était eux). Faudra donc pas oublier la vodka pour le test.

Télex

Suite à d'apparentes divergences d'opinion au sujet de l'impact d'un développement multi-plateformes, Randy Smith, designer de son état, s'est fâché tout rouge avec Warren Spector et a claqué la porte d'Ion Storm. On va attendre de pouvoir juger sur pièce, mais on commence vraiment à avoir très très peur pour Thief 3.



Une Xbox sous le capot (enfin, presque)



Le premier émulateur Xbox à peu près fonctionnel pour PC vient de voir le jour, et répond au nom abscons de Cxbx (prononcez « Cxbx »). Pour le moment, il se « contente » d'un P4 2,8 GHz et d'une GeForce 5600 pour singer la console de Microsoft (une broutille), mais ses auteurs ne désespèrent pas de pouvoir revoir les specs minimales à la baisse. Petit détail qui a son importance : le seul jeu qui tourne plus ou moins correctement pour le moment est Turok Evolution. Ça fait envie hein ? Pour les vrais jeux, il faudra encore attendre. Ou acheter une vraie console.

Le retour des Rois

Faisant suite à l'excellent Kohan, élu jeu de stratégie de l'année en 2001 (par Computer Gaming World, PC Gamer et Computer Games Magazine), Kohan II : Kings of War pointe le bout de son nez sur nos PC. Toujours développé par TimeGate Studios, cette nouvelle mouture du RTS, éditée par Take Two, proposera toujours au joueur d'arpenter un monde heroic-fantasy à la sauce RTS. Vingt-cinq missions solo, moteur 3D remis à jour, plein de créatures étranges et une débauche de magie, c'est à peu près tout ce qu'on sait pour le moment. En gros : pas grand-chose. Mais on peut faire confiance aux développeurs pour nous soigner leur bébé d'ici la sortie prévue pour l'été. « Clap. On la garde ! Très bien coco, tu deviens bon pour les annonces produit sans screenshots, c'est le métier qui rentre, bravo petit. »

Un métier d'avenir : CHEF du monde

Les développeurs de Battlegoat l'annoncent comme n'étant pas un jeu de rush de plus, mais une vraie simulation économique et militaire. On n'en attend pas moins de Supreme Ruler 2010, qui semble bien parti pour garder Atomic éveillé quelques semaines d'affilée avec ses tonnes de statistiques à compulser. Au programme : 1 Go de cartes satellite pour reproduire la Terre, des images d'archives, un système politique qui ira jusqu'à gérer les cabinets ministériels des pays et un nouvel organisme mondial de développement économique : le Marché Mondial. C'est bien simple, le MM a absorbé tout ce qui se faisait avant la grande dépression de 2005-2010 : les Nations Unies, l'OMC, l'OTAN, Interpol, etc. (ndFask : la RIAA aussi ?). Tous bouffés ! En 2010, c'est le MM qui dirige, le MM network qui instruit et la force d'intervention du MM qui tape. Eh ben, ça fait envie, le futur. Bon, les screenshots ne sont pas très jolis-jolis, mais on attendra juin, date de sortie annoncée, pour trancher. Tiens, et comme je suis sympa, je vous file l'adresse du site officiel : www.supremeruler2010.com.







Jusqu'où s'arrêteront-ils ?

Après d'autres ornements physiques incongrus, dont je ne me risquerai pas à vous révéler l'emplacement, le dernier chic dans le monde des « fashion people » un peu frappés (ceux qui aiment à se martyriser le corps à grands renforts d'éléments « décoratifs ») consiste à se faire greffer un petit diamant directement sur la surface de l'œil. C'est une clinique hollandaise qui a lancé la mode, certifiant que, pour l'instant, l'opération s'était avérée sans risques et sans effets secondaires. Prix de la bêtise : entre 500 et 1 000 euros. Deborah Boer, l'une des premières « cobayes » à avoir tenté l'expérience a porté son choix sur une pierre en forme de cœur. Une maigre compensation après sa greffe ratée d'un cerveau fonctionnel.

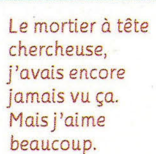


Télex Télex Télex Télex Télex Télex Télex Télex Télex Télex Télex Télex Télex

Les fans, ça se soigne et Epic le sait : deux nouvelles maps pour le mode Onslaught d'UT2004 répondant aux doux noms d'Ascendancy et Aridoom sont disponibles ici : www.gamershell.com/download_5487.shtml.

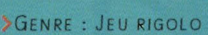

A.I.M.
Artificial Intelligence Machines
Environnements gigantesques
Commerce
Guerre des clans
Combats intenses
Sur la planète Range-4, l'Ultime et le Veilleur, deux Intelligences Artificielles militaires abandonnées, s'affrontent dans une guerre sans merci. L'enjeu : l'avenir de la civilisation. Serez-vous l'artisan de la victoire décisive ?
A vous de renverser le sort des armes !
www.aim-game.com
12+
www.pegi.info
1C COMPANY
SKYRIVER STUDIOS
© 2004 1C Company. Developed by Skyriver Studios. Tous droits réservés. Micro Application, SA au capital de 1000000€, RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés Micro Application. Toutes les dénominations sont protégées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application SA.
Micro Application
PC CD ROM
www.microapp.com/jeux
Réf: 4467





Le mortier à tête chercheuse, j'avais encore jamais vu ça. Mais j'aime beaucoup.

>Genre : Jeu rigolo
>Éditeur : Empire Interactive
>Développeur : Supersonic Software/Angleterre
>Sortie prévue : Juillet 2004



MASHED

Les présentations de jeux, c'est toujours un peu pareil : on papote avec ses collègues en attendant que ça commence, on propage quelques rumeurs sur la moralité douteuse des absents et on s'assure une place pas trop loin de l'écran afin de ne pas louper un truc intéressant. Puis on enchaîne par une belle vidéo où on nous explique à quel point ça va être génial et innovant et l'événement se termine par des interviews. Parfois même, quand on est bien sage, on peut même essayer un peu le jeu. Pour Mashed, l'atmosphère était nettement moins dissipée, personne pour se jeter sur les petits fours. Tout le monde était rivé à son pad, les yeux emplis de hargne vis-à-vis des adversaires. Et ça s'invective, et ça s'insulte, et ça peste... Allez, faites place au pro. Hop, je subtilise un pad des mains d'un joueur hébété, encore sous le coup de sa défaite. Alors voyons : des voitures miniatures à la « Micro Machines « (ah ben tiens, ce sont justement eux qui ont développé le 2), des power up, des circuits simples, courts... Oué, laissez moi une minute et je finis premier, z'allez voir...

ÇA M'APPRENDRA À FAIRE LE MALIN

Premier virage, premier coup de volant maîtrisé et... première chute dans les abysses qui bordent le circuit. Je peste un peu mais mes trois adversaires sont déjà loin devant. En quelques secondes, il n'en reste d'ailleurs plus qu'un et il se mange un maximum de points. Car pour gagner à Mashed, pas question d'arriver premier : il suffit juste d'être le seul survivant, le dernier dans l'arène. Pas la peine de compter les tours, focalisez-vous juste sur cet objectif basique et limpide : éradiquer les autres. « Il ne peut en rester qu'un », comme on dit. Bon, je tente un nouveau circuit, sur la glace cette fois. Départ sur les chapeaux de roues, deux de mes opposants se vautrent lamentablement dans le décor, tandis que je pousse inexorablement le dernier vers la sortie de piste, en jouant sur le manque d'adhérence. On repart immédiatement sous mes fanfaronnades éhontées. J'ai à peine fait quelques mètres et voilà qu'il tente déjà de se venger en utilisant la même technique. Un petit coup de frein et c'est lui qui se jette dans le vide, en m'insultant copieusement au passage. Ah ah ah, je vous avais dis que je serai premier. Mashed est le type de jeu qui risque bien de vous scotcher derrière l'écran pendant des heures avec des potes, à l'image d'un Mario Kart. Outre ses cinq modes multijoueurs aux divers bonus permettant de se débarrasser des concurrents, il permettra également de se mesurer à l'ordinateur sur la quarantaine de circuits proposés. On sent malgré tout que le produit a été développé pour la Xbox, les graphismes un peu « légers » en sont la preuve. Mais ça ne devrait pas forcément ruiner le produit. Prions pour que le netcode soit au top, sans les problèmes de lag prompts à plomber n'importe quel gameplay. Et si en plus, la version PC autorise comme sur consoles de s'exploser à plusieurs sur la même machine, on pourrait bien tenir là une nouvelle référence pour les fins de soirée entre potes.

Bishop



Pour nettoyer rapidement la piste, rien de tel que le double canon latéral.

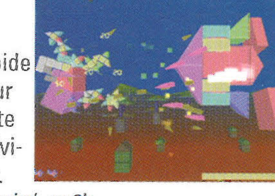
La cuisine à fleur DE PEAU

Les Japonais sont des gens étranges, ça se confirme. Un resto à sushis, implanté en Chine, a tenté de remettre au goût du jour une tradition ancestrale, qui consistait à dévorer le poisson cru sur le corps d'une jeune geisha nue, allongée en guise de table. L'idée n'a bien évidemment pas trop plu aux autorités du coin qui ont interdit fissa la pratique, avançant une justification « sanitaire » à leur décision. Le gérant s'est, quant à lui, défendu d'avoir voulu faire un coup de pub, se parant derrière la promotion de la culture japonaise. Les malheureuses étudiantes qui avaient trouvé là une bonne combine pour arrondir leurs fins de mois vont devoir se résoudre à faire comme les autres : vendre des Happy Meals avec un faux nez et des oreilles de Mickey. Humiliation...



Le jeu gratos du mois

Petit jeu sans prétentions débusqué sur la toile, Tumiki Fighters est une sorte de shoot où l'on peut récupérer les débris de ses ennemis pour contre-attaquer. C'est simple, limpide et redoutable pour mettre ce qui reste de votre productivité sur les genoux.
www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tf_e.html

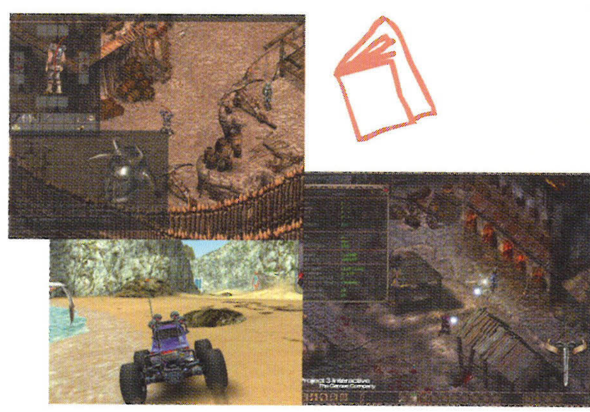


Super NANA

Aujourd'hui, dans notre série « faites-le vous-même » : « la césarienne à la maison ». Une future mère du Mexique qui créchait quelque part dans un bled perdu, sans eau ni électricité (et donc, a fortiori, sans hôpital), n'a eu d'autre solution que de donner elle-même naissance à sa progéniture. Et comme si cela ne suffisait pas, le bambin n'a pas voulu lancer son « hello world » par les voies habituelles, la maman a donc dû se résoudre à s'inciser l'abdomen. Toute seule, avec des couteaux de cuisine et une bonne rasade d'alcool fort. Ouch. Et là, normalement, je devrais conclure en balançant une vanne misogyne. Mais je tombe dans les pommes rien que d'imaginer ce qu'elle a fait. Donc je la ferme. Respect, et longue vie au nouveau-né. Rambo peut aller se rhabiller avec ses trois pauvres points de suture au bras.

NOBILIS édite plus vite que son ombre

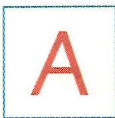
Ah, y a pas à dire, on aime les voyages chez Nobilis. Au mépris de leur santé, les commerciaux arpentent la planète avec leur attaché-case plein de contrats à signer. Associés aux Hollandais de Project Three interactive (alias P3int), ils sont revenus fatigués, mais avec deux nouveaux titres dans leurs valises. Le premier, ils l'ont débusqué en Slovaquie, chez les développeurs de 3D People (www.kult.3dpeople.de/). Un RPG action en 3D iso qui répond au doux nom de Kult. Vu d'ici, ce n'est ni moche, ni magnifique et pas encore vraiment finalisé. Le second, c'est RC Cars, une simulation de voitures télécommandées en provenance de Creat Studio (www.creatstudio.com/). De l'arcade à base de vitesse et d'acrobaties, donc. Comme on n'en sait pas beaucoup plus, on ne se mouillera pas en disant que ça peut être fun comme ça peut être nul à en bouffer le bottin.



>Genre : Gestion hollywoodienne
>Éditeur : Activision
>Développeur : Lionhead Studios/Grande-Bretagne
>Sortie prévue : Début 2005

THE MOVIES





Alors que Black & White 2 est toujours en phase finale de peaufinage, Peter Molyneux et ses acolytes de Lionhead Studios nous préparent toujours The Movies, un jeu de gestion que je qualifierai de « titre ambitieux au fort potentiel ludique mais qu'on sait pas trop ce que c'est ». D'après ce que j'ai pu voir lors de la présentation officielle, The Movies nous mettra dans la peau d'un producteur hollywoodien tout puissant. On aura une grande parcelle de terrain à gérer où il faudra monter son studio de cinéma, pour ensuite créer et produire ses films de A à Z. Apparemment, tous les genres de longs métrages seront réalisables (je ne veux même pas savoir à quoi vous pensez). Il faudra également s'occuper de la carrière des acteurs et les traiter comme tel, c'est-à-dire les flatter, leur offrir des loges à la hauteur de leur réputation et les payer à rien foutre. On devrait aussi pouvoir intervenir sur tout un tas de paramètres pour réaliser un film, comme choisir les costumes parmi une garde-robe grassement fournie, transformer les décors à volonté et même changer les angles de caméra pendant le tournage des scènes de nos futurs blockbusters. Cerise sur le gâteau, on pourra exporter nos chefs-d'œuvre sous forme de fichiers DivX. Bon, pour l'instant, The Movies ressemble surtout à un gros Theme Park en full 3D et la liberté d'action semble un poil limitée, mais la bande à Peter a encore largement le temps d'étoffer tout ça... On verra donc ce que ça donne avec la beta-version et les premières réalisations de Joystick Production ©.

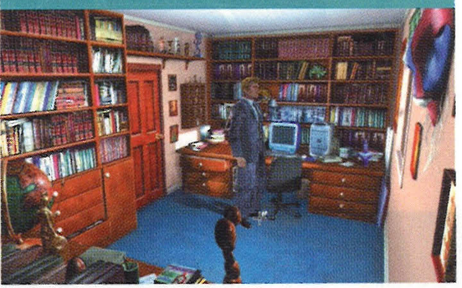


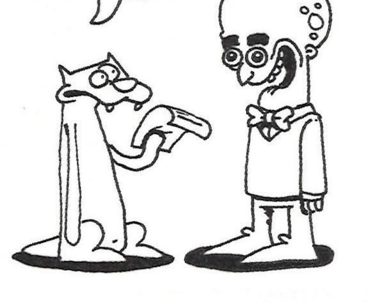
Pour réaliser des films, il faudra gérer correctement son studio et exploiter convenablement ses employés.

Dites NON à la drogue

Parfois, au milieu des nombreux communiqués de presse qu'on reçoit à la rédac, on chope un véritable ovni. L'annonce qui résiste à plusieurs lectures, même avec le cerveau bien réveillé. Je voulais donc vous parler de Martin Mystere, jeu d'aventure basé sur une série télé canadienne qui cartonne, elle-même inspirée d'un comic italien. Déjà, ça suscite l'inquiétude. Même avec la meilleure volonté, et après avoir passé au crible plusieurs fois de suite la description officielle transmise par l'éditeur, je suis bien incapable de vous dire de quoi ça parle, si ce n'est qu'il y aura manifestement un vague rapport avec le mythe de Dorian Gray. Jeunesse éternelle et immortalité devraient donc être de la fête, mais pour le reste... les infos fournies sont aussi opaques qu'une discussion entre Atomic et Fumble après un abus de bières belges. Enfin, au moins, les screenshots ne laissent aucun doute : on aura droit à du « point'n'click » dans un univers 3D plutôt bien foutu, et manifestement contemporain. Mais si le mec qui a pondu le scénar est le même que l'auteur du communiqué, je sens que les énigmes de Myst, à côté, vont sembler bien fades. C'est prévu chez GMX Media,









John Riccitiello, le boss d'Electronic Arts, jette l'éponge et quitte le navire, à la surprise générale. Si vous avez un CV en béton, c'est le moment de postuler.

SERIE ASUS RADEON A9800XT





Innovation ASUS :

Changer votre manière de jouer grâce au Game Face :

Vaincre votre adversaire ne vous suffit plus! désormais, vous pourrez l'admirer perdre grâce la fonction incrustation vidéo en plein jeu ! Et ce n'est pas tout, d'autres fonctions peuvent vous sauver la vie comme la petite webcam placée dans le couloir pour voir l'arrivée de votre patron ou bien la fonction télé, qui vous permet de suivre vos séries préférées tout en jouant.

Jouer jusqu'à l'humiliation !



ASUS Digital VCR

Véritable magnétoscope numérique ASUS Digital VCR vous permet d'enregistrer et de lire vos vidéos favorites

ASUS Vidéo sécurity

Créer votre propre système de surveillance. Lorsqu'un mouvement est détecté, le logiciel peut vous appeler, vous envoyez un e-mail ou encore enregistrer la scène en vidéo. Il est même possible de suivre vos vidéos sur internet !

Logiciels fournis :
Half life 2, Battle engine aquila, Gun metal
Cyberlink power director pro, Cyberlink Media Show
ASUS DVD, Ulead Cool 3D + Photo express

ASUS A9800 XT

Chipset graphique Radeon 9800XT
256 Mo de mémoire DDR 256 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Double ventilateur et dissipateur thermique en cuivre sur le VPU et la mémoire
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0

Autres modèles

A9800 Pro VTD, 256 mo, fonctions VIVO
A9600 XT VTD, 128 mo, fonctions VIVO
A9600 XT TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9600 SE TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9200 SE TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9200 SE TD, 128 mo, TV-out
A9200 SE T, 64 mo, TV-out
A7000 T, 64 mo, TV-out





STAR WARS BATTLEFRONT
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

>Genre : Guerres des étoiles
>Éditeur : LucasArts
>Développeur : Pandemic
>Sortie prévue : Courant 2004



La licence Star Wars revient en force ces derniers temps. Alors que tout le monde n'a pas encore terminé KOTOR et que SW Galaxies est toujours en développement (détendez-vous, je plaisante, quoique...), monsieur LucasArts nous prépare deux nouvelles productions en même temps : Battlefront et Republic Commando. Moi je pense qu'ils devraient laisser souffler un peu leurs droïdes développeurs, parce que si ça continue à ce rythme-là, les différents jeux Star Wars seront bientôt plus nombreux que les fans et ça va finir par poser un problème au niveau des ventes. M'enfin, cette fois-ci, ce sont deux softs très différents qui vont voir le jour car surprise, ça ne sera ni un Jedi Knight, ni un jeu de rôle. Non, ils se sont encore moins creusé la tête que ça.

Que l'originalité soit avec eux

Rien que le titre, ça en dit long. Voyons voir, Battlefront, Battlefield... Mmmh, ils sont pas allés le chercher bien loin celui-là. En plus, Battlefront pompera en profondeur le concept de BF 1942. Tant qu'à faire hein, autant aller jusqu'au bout. Les soldats US seront remplacés par les rebelles de la galaxie et les Allemands revêtiront les skins des différents stormtroopers et autres serviteurs du côté obscur. On pourra également diriger l'armée des clones, des droïdes et même, parmi eux, les fameux Destroyers de l'Episode 1 (ceux qui roulent par terre à la Sonic). Les véhicules seront également issus de l'univers de Georges Lucas, c'est-à-dire qu'on devrait pouvoir piloter des speeders, des AT-ST, voire même des X-Wing et des Tie Fighters. Le petit côté original du soft sera sans doute le mode Galactic Conquest (tiens mais... c'est le nom du mod Star Wars pour BF 1942 !), qui permettra aux équipes de prendre possession des différentes planètes du jeu sur une carte stellaire, en fonction des victoires remportées.

Rangez les sabres laser

En ce qui concerne Republic Commando, ce sera radicalement différent. Il faudra s'attendre à un FPS où on dirigera un petit squad de soldats d'infanterie de la République dans des missions de sabotage, de reconnaissance et d'infiltration, avec sauvetage d'otages et compagnie.
On pourra donner des ordres simples à ses coéquipiers (moins malins pour le moment que ceux de Freedom Fighters), les niveaux se dérouleront aussi bien en intérieur qu'en extérieur et la seule vue disponible sera celle du casque du soldat, à travers une petite visière spécialement conçue pour les claustrophobes masochistes. Mais la mauvaise nouvelle, c'est qu'aucun mode réseau en coopératif n'est prévu, on aura juste du Deathmatch et du CTF... C'est bien dommage, car le principe s'y prêtait pourtant parfaitement. Les développeurs ont quand même tenu à me rassurer en me promettant que l'action intense du mode solo devrait suffire à nous détourner du multijoueur... Mouais. Restons optimistes, comme à peu près toute la rédaction est aussi fan de Star Wars que moi, joignez-vous à nous pour attendre ces deux prochains titres dans la confiance et la sérénité. Que la patience soit avec nous.

Blutch



Toute l'interface sera uniquement accessible depuis la vue du casque qui fournira tous les indicateurs visuels comme les munitions restantes, le niveau d'énergie, etc... (Republic Commando)



On pourra retourner sa veste comme un véritable couard galactique en changeant d'équipe à tout moment pendant la partie. (Battlefront)



« Holà, doucement avec le flash, on avait dit : pas de photos ! » (Republic Commando)

(Battlefront)

La fameuse bataille dans la forêt d'Endor sera au programme. En plus, les développeurs nous promettent qu'il sera possible d'y flinguer des Ewoks. Enfin ! (Battlefront)

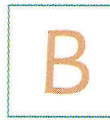
(Republic Commando)

>Genre : Shoot à la 3e personne
>Éditeur : Atari
>Développeur : Zombie Studios/États-Unis
>Sortie prévue : Juin 2004

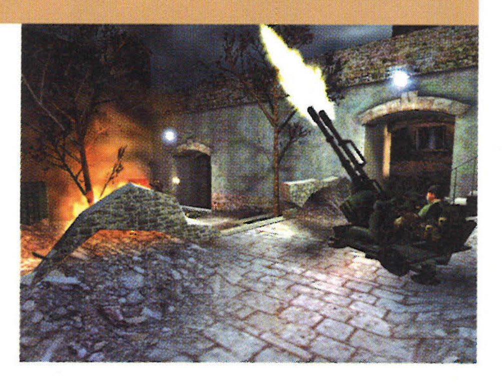
SHADOW OPS : RED MERCURY

« Aargh ! J'ai mal ! »
« Tiens bon, John, ils vont venir nous sauver ! »

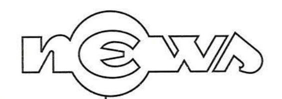




on, je ne retrouve pas mes stocks d'entrain, je vais essayer de faire sans. Shadow Ops est un jeu de shoot à la troisième personne qui vous placera à la tête d'une escouade de commandos des forces spéciales étasuniennes (en voilà une idée originale). Comme dans Medal of Honor, vous serez suivi par des soldats qui vous soutiendront mollement. Il y a donc de fortes chances pour que vous soyez obligé de vous coltiner personnellement l'éradication massive de forces ennemies de toutes origines : Russie, Bosnie, Croatie, Hawaï… vous aurez bien sûr un nombre impressionnant d'armes mises à votre disposition. Ces dernières, finement modélisées, vous permettront de pacifier vos adversaires, impatients de s'écrouler avec un réalisme propre aux derniers moteurs physiques. Développé à partir de l'Unreal Engine, Red Mercury affiche quelques jolis effets. La jungle semble



correctement modélisée, bien que loin de celle qu'on a pu explorer dans Far Cry. Bon point, la bande sonore est particulièrement travaillée et bénéficie d'un soin particulier qui nous plongera dans l'ambiance glauque des guerres contemporaines. Prévu pour le mois de juin, nous attendons ce jeu rempli de nouveautés avec une impatience non feinte. Oh oui, au moins.



La conne DU MOI$



Une Américaine qui venait de faire pour 1 675 dollars de shopping dans un supermarché a essayé de régler sa facture avec un billet d'un million de dollars. Le caissier, particulièrement attentif, a remarqué que quelque chose n'allait pas : en effet, il avait un peu de mal à lui rendre ses 998 325 dollars de monnaie. Bien vu ! Eh oui, car il s'agissait en fait d'un faux billet ! Quelle surprise. On applaudit bien fort Madame Duchnoque, qui part directement en prison sans passer par la case départ : c'était rudement bien essayé quand même.

Télex

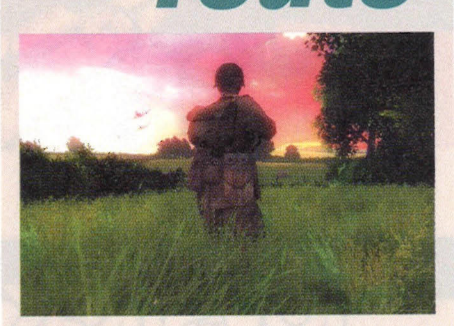
Pour souffler en grande pompe les 10 bougies de son RPG The Elder Scrolls, Bethesda offre le download gratos du premier épisode de la saga. Ça pèse 9 Mo et ça se chope là : www.elderscrolls.com/downloads/downloads_games.htm.

Happy birzdé.

Un coup de pied dans le webmail

Le nouveau service de messagerie de Google, baptisé Gmail, tout le monde en cause, mais les journalistes de Forbes.com, eux, ont eu l'insigne honneur de faire mumuse avec la bêta. Premier constat : avec une capacité de stockage de 1 Go (compressés) et une limite de 10 Mo par pièce jointe, ça pulvérise purement et simplement toutes les autres offres gratos existantes. Mais ce n'est pas tout : plutôt que de reprendre un concept éculé, en se contentant de gonfler les specs, les petits futés de Google ont visiblement l'intention d'apporter certaines mini-révolutions intéressantes au principe du Webmail, voire du mail tout court. Premier truc pratique, les « conversations », à savoir la possibilité de tracer une discussion par e-mail depuis la source jusqu'au dernier courrier reçu. Pour simplifier, disons que le système emprunte le principe des « threads » dans les forums. Ensuite, plutôt que d'utiliser le classique système de dossiers pour ranger votre correspondance, Gmail fonctionne selon le principe des « labels ». Chaque mail est associé à une ou plusieurs thématiques (politique, loisirs, etc.), ce qui facilite grandement la classification et la recherche. Enfin, en ce qui concerne le point chaud-bouillant lié à la présence de pubs dans vos messages, Google se veut rassurant : le ciblage se fera de manière automatisée et, contrairement au buzz généré par une parano ambiante, personne ne va aller lire vos missives pour dénicher vos centres d'intérêt. Ajoutez à cela la possibilité de consulter vos autres comptes via un accès POP3, avec sans doute d'autres petits gadgets sympas d'ici le lancement définitif, et vous comprendrez pourquoi chez Microsoft et Yahoo, on commence tout doucement à claquer des genoux.

Allez, encore un pour la route



Je vais faire court, parce que je risque de dépasser mon quota de Seconde Guerre mondiale, mais il faut que je vous parle du prochain bébé d'Ubi Soft, intitulé Brothers in Arms. Parce qu'il a l'air joli. Développé par les Texans de Gearbox Software, ce FPS vous permettra d'incarner Matt Baker, commandant d'un escadron de parachutistes le jour du débarquement. Voilà. Que du neuf, en somme. Vivement la troisième guerre mondiale, tiens.

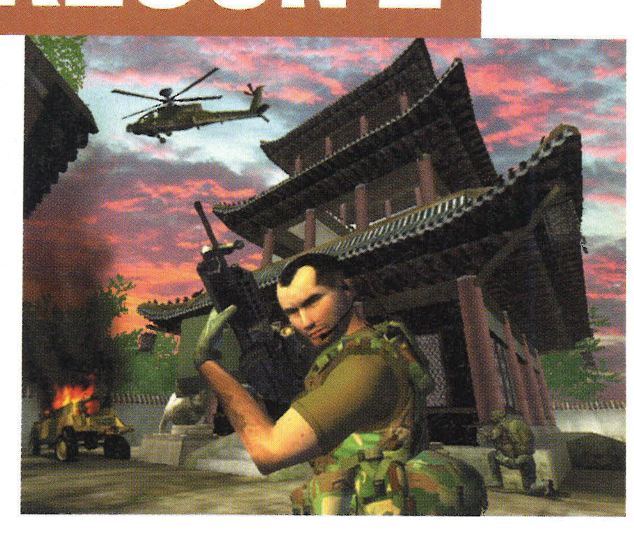
Le Tchoutchou de Tonton Josef

Développé par les Russes de chez Buka Entertainment, Stalin's Subway sera un FPS historique basé sur l'Union Soviétique du début des années 50. Ce sera l'occasion de redécouvrir de l'intérieur les audacieuses avancées sociales bolcheviques, comme par exemple la rééducation des ennemis de classe par le travail forcé jusqu'à la mort. Les grands enfants que nous sommes ne seront pas oubliés puisque le jeu ne se limite pas à des goulags arctiques sibériens, nous pourrons en effet y admirer le métro personnel du Merveilleux Géorgien. Sidérodromophile convaincu, le camarade Staline vouait en effet une véritable passion pour le chemin de fer et les voyages organisés. Il aimait aussi le meurtre de masse, ce qui cadre assez bien avec le thème général des FPS. On devrait pouvoir buter en série les agents renégats du KGB, espions capitalistes et autres sociaux-traîtres début 2005.



>Genre : Shoot tactique
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Red Storm Entertainment/États-Unis
>Sortie prévue : Noël 2004

GHOST RECON 2



Depuis le premier épisode de Ghost Recon, on n'avait plus trop entendu parler des développeurs de Red Storm, mais maintenant ça y est, on a enfin des nouvelles fraîches. Alors voilà, c'est officiel, ils bossent en ce moment même sur Ghost Recon 2. A priori, ils seraient même super-débordés et vu les nouveautés qu'ils comptent intégrer, ça peut se comprendre. Pour commencer, le moteur physique de Ghost Recon 2, ça sera du Havoc 2. On nous promet donc moult destructions possibles au niveau des décors, des crashs d'hélicos soigneusement réalistes et des animations corporelles à faire baver les types de chez Pixar... Mouais enfin bon, ça, faut voir. Ce qui est sûr en tout cas, c'est que le soft sera toujours autant basé sur la tactique et la gestion d'une équipe de soldats. Au niveau des environnements, après l'Europe de l'Est du premier Ghost Recon, l'action prendra place en Asie, emplacement choisi pour son « aspect visuel unique » si on en croit Robbie Edward, le producteur du jeu. Une autre des grandes nouveautés attendues par l'armée régulière des fans, c'est la possibilité de shooter soi-même des avions avec de la bonne DCA des familles et surtout, d'appeler l'aviation alliée à la rescousse pour semer le chaos et la désolation lors de frappes chirurgicales. Bien, il ne reste plus qu'à attendre sagement la présentation de l'E3 pour avoir une idée de ce que ça donne sur un moniteur haut en couleur rempli de pixels haute résolution.

Les aires de jeu promettent d'être bien plus grandes que par le passé et on pourra visiter tous ces beaux bâtiments asiatiques en temps réel.



ZEN attitude

Gooka, juge respectable de la planète Janatris, a un don plutôt cool : il est télépathe. Non seulement il peut capter ce que les autres pensent, l'air de rien, mais en plus, quand il est chaud, il peut carrément les influencer. Alors qu'il rentre chez lui d'un long voyage et qu'il découvre sa modeste demeure incendiée, sa femme à l'article de la mort et son fiston kidnappé, il a d'abord envie de péter un câble à la Max Payne. Mais non, finalement, ce n'est pas son genre. Gooka, voyez-vous, il est zen. Il va faire ça à la cool, en questionnant un max de gens. On annonce pas moins de quarante PNJ disponibles pour faire causette, dans un jeu d'investigation orienté « point & click », mâtiné de RPG et de puzzles tordus, comme en raffole Fumble. Tout ça en 3D, évidemment, sinon ça ne fait pas sérieux. Premier jeu des Tchèques de Centauri Production, « Gooka : Le mystère de Janatris » déboulera sur nos machines en juin.



BILLOU verrouille

Quand Microsoft annonce qu'il va faire de la sécurité de ses OS une priorité, ce ne sont pas des promesses en l'air. Les premières infos sur le futur Service Pack 2 destiné à Windows XP ne laissent aucun doute à ce sujet : ça va verrouiller à la louche. Outre l'intégration d'un véritable firewall digne de ce nom, activé par défaut, ce gros patch prévu pour mi-août va carrément modifier en profondeur la structure de l'OS. Ce qui risque de poser certains problèmes pour l'utilisateur lambda, pas trop habitué à bosser sur un système locké de partout. Mais aussi pour quelques softs qui ne respectent pas les nouvelles normes imposées par le géant de Redmond. Du coup, Billou a prévu de blinder son staff de hotliners. Parce que bon, il faudra bien que quelqu'un puisse expliquer à Tata Nicole pourquoi elle ne peut plus ouvrir le Powerpoint rigolo que lui envoie son neveu.

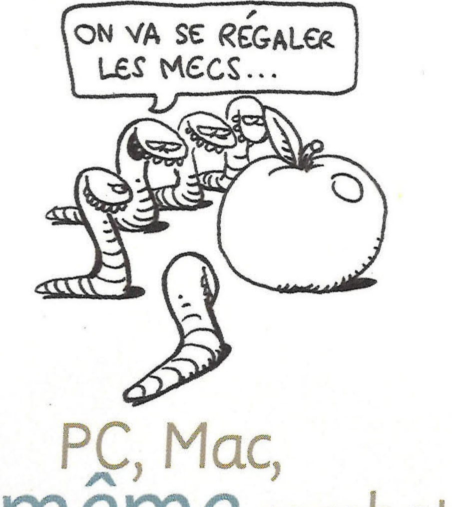




Beuh, il est tout petit ton Internet



Vinton Cerf, l'un des « papas » d'Internet, co-inventeur notamment du protocole TCP/IP, commence à trouver le Web un peu étroit. Son rêve de gosse à lui, ce serait de pouvoir balancer du mail non seulement sur Terre, mais aussi aux quatre coins de la Galaxie. Voire plus loin. Problème : en raison de la rotation des planètes, de tels transferts d'informations ne sont possibles que durant des laps de temps bien déterminés. D'où la nécessité de développer un nouveau protocole (le DTN, pour Delay-Tolerant Network) qui prendrait en compte ces « fenêtres » de communication, en intégrant un système de stockage des courriers en attente. Le projet, baptisé InterPlaNet (hin hin), n'existe encore que sur le papier, mais a déjà le soutien inconditionnel de la NASA et d'un paquet de fous des étoiles. Tout ça, c'est bien joli, mais envoyer du mail sur Mars, pour que ce soit vraiment rigolo, il faudrait qu'il y ait quelqu'un de l'autre côté pour le recevoir. À moins que, tapis dans l'ombre, les petits hommes verts (ou gris, c'est selon) trépignent d'impatience à l'idée de pouvoir nous arroser de spam vantant les effets de plantes vénusiennes étranges sur certaines parties de notre anatomie. Ah oui, chouette, alors. Vivement demain.



PC, Mac, même combat

Ah ben ça y est, il aura fallu le temps, mais finalement les utilisateurs de Mac OS X vont enfin pouvoir goûter aux mêmes joies que les possesseurs de PC. On se calme, je ne parlais pas de la disponibilité immédiate de vrais jeux pour la machine de Steve Jobs. Me faites pas marrer, j'ai mal à la gorge. Non, il s'agit en fait de signaler l'apparition du premier cheval de Troie pour les machines tournant sur le dernier OS parfumé à la pomme. Un MP3 habilement déguisé et hop, votre beau G5 tombe sous le joug d'un piratin très certainement mal intentionné. Voilà, on ignore ce qui peut motiver les hackers à vouloir prendre le contrôle de « l'ordinateur le plus puissant du monde ». Les mauvaises langues diront que ce sont surtout les éditeurs d'anti-virus qui cherchent ainsi à s'approprier de nouvelles parts de marché, en suscitant la flippe des utilisateurs, mais on n'est pas comme ça, nous. Non non. On va juste se contenter de relayer l'info avec un air surpris, pour les trois personnes que ça concerne.

Offrez-lui la Lune



Encore un grand moment de n'importe quoi sur eBay, une idée aussi idiote que dispensable, qu'on doit à la société Orbital Development basée dans le Nevada. Le MoonCrash Project vous propose, pour une enchère de base de 6 millions de dollars, d'envoyer un petit vaisseau spatial s'écraser sur la surface de la Lune, avec à son bord la cargaison de votre choix. Nul doute qu'un grand nombre de milliardaires ne sachant plus que faire de leur Amex Platine vont se jeter sur l'occasion. Mais je vous vois venir : si vous pensiez déjà pouvoir ainsi vous débarrasser de votre belle-mère en lui offrant « une croisière inoubliable dont elle ne reviendra pas » (littéralement), c'est râpé : vous ne pourrez stocker dans l'engin qu'un maximum de 10 kg. Cela dit, ça devrait amplement suffire pour faire la fête à son caniche nain.

URU de secours

Comme prévu après l'annulation du Live, le contenu pour URU promis aux joueurs est sorti sous la forme d'add-on à télécharger. Le premier est gratos, impossible donc de crier « remboursez ! ». Et d'ailleurs, ça ne serait pas convenable, vu que l'apport en nouveautés est suffisamment bourratif pour satisfaire les déçus. Des fringues, des ajouts à son relto (son âge personnel – oui faut connaître le jeu pour piger), des nouveaux âges et bien sûr de nouvelles énigmes. Ceux qui ont eu la chance de beta-tester le Live retrouverons les quartiers et le ferry de D'ni. En revanche, le sentiment de solitude sera bien pesant. Au moins, ça ne lagge plus, ah ah ! Ahem... De leur côté, les nouveaux arrivés risquent d'être un peu perdus. Il est difficile de savoir quoi faire et où aller au début, mais après une bonne dose d'exploration, tout le monde devrait être sur la bonne piste pour enquêter jusqu'au prochain add-on.



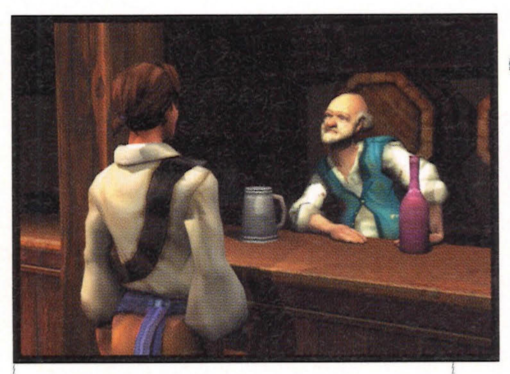
Pirates

Sid Meier's Pirates !

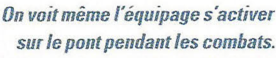
N'allez jamais à Baltimore. Le Havre, c'est presque vivant à côté. C'est à se demander si Sid Meier n'a pas installé sa société Firaxis là-bas juste pour ne pas être perturbé par une ville trop attirante. Les gars de TimeGate ont bien plus de volonté et n'ont pas hésité à choisir l'excellente ville de Boston pour développer Axis & Allies, un nouveau RTS. Le guide du routard version jeux vidéo, c'est juste ici.

par Bishop

Alors qu'il est fréquent de voir sortir des suites de jeux, il est plus rare de voir un développeur se contenter de proposer un remake d'un de ses titres. Pourtant, Sid Meier n'en est pas à son coup d'essai avec Pirates. La première version, sortie en 1987 sur Commodore 64, avait été refaite avec un nouveau moteur graphique plein de couleurs pour Windows 3.0 en 1993 (voilà des dates qui ne nous rajeunissent pas). Pour les jeunots qui découvrent, rappelons le concept : vous dirigez un jeune pirate plein d'avenir qui rêve de devenir célèbre, respecté et surtout redouté dans les Caraïbes du XVII[e] siècle (et accessoirement de découvrir ce qui a pu arriver à sa famille, disparue dans d'étranges circonstances). À partir de là, vous êtes libre de faire ce que vous désirez, dans l'ordre que vous souhaitez. Pirates, c'est un peu comme un pack de yaourts aux fruits, il y en a pour tous les goûts : avec des morceaux de jeux d'aventure, de simulation, de combat, de gestion, de commerce... Les plus gourmands apprécieront surtout son monde ouvert qui laisse aux joueurs une grande liberté d'action.



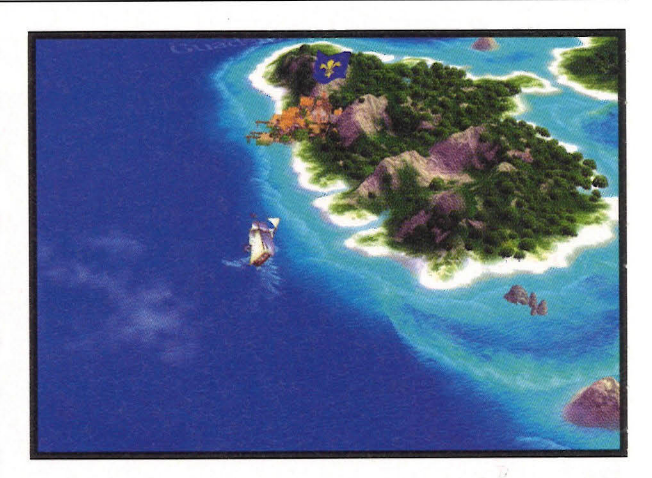
Les barmans ne sont jamais avares en informations utiles.





On voit même l'équipage s'activer sur le pont pendant les combats.

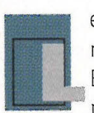




IL ÉTAIT un petit navireeeeuuuh...

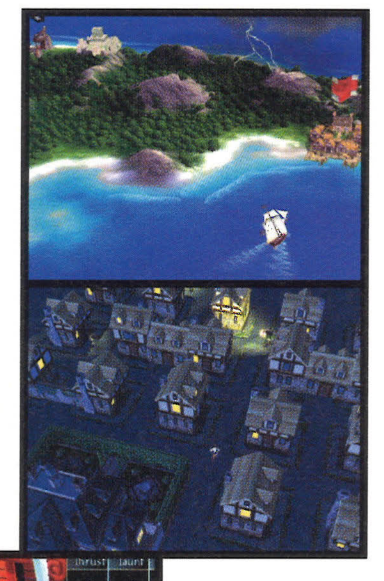
Qui dit pirates, dit bateaux. Votre flotte peut en compter jusqu'à huit à sélectionner dans la trentaine de types différents disponibles. L'attaque d'un autre navire se déroule en deux phases : vous commencez par le pilonner avec les différents boulets à votre disposition, puis vous tentez un abordage dans les règles de l'art. Vous empoignez alors une épée pour aller défier le capitaine adverse. Les combats devraient être aussi simples à gérer que dans le jeu original puisque seuls le pavé numérique et une bonne coordination seront nécessaires pour les gagner. Cette partie a quand même évolué depuis le C64. Dix-sept ans après, des décors rendent enfin les affrontements bien plus dynamiques.

Approximativement historique



Les Caraïbes de Pirates se divisent entre quatre nations souvent en guerre (Angleterre, Espagne, France, Hollande). Les villes possèdent différents centres d'intérêt,

comme l'auberge où vous recrutez vos hommes ou le chantier naval où vous achetez, vendez ou améliorez vos navires. Quant au palais du gouverneur, c'est une source inépuisable de missions et d'informations. Sans oublier que sa charmante fille est un cœur est à prendre. Histoire d'apporter un peu de finesse dans ce monde de brutes, la partie séduction a été améliorée. Vous pouvez même finir par vous marier avec la belle en question. Votre femme sera alors une vraie mine de confidences (probablement sur l'oreiller). Cela dit, pour la conquérir, il va y avoir du boulot. Il faudra être bon danseur, (en utilisant une fois de plus le pavé numérique), la couvrir de cadeaux, évincer les importuns, la délivrer des griffes d'empêcheurs de marier en rond… La routine quoi. Régulièrement, vous aurez droit aux dernières infos du monde où vous évoluez, ce qui permettra d'éviter les boulettes genre attaquer une ville dont la garnison vient juste d'être renforcée. Toutes vos actions seront consignées dans un journal de bord que vous pourrez filer à vos potes sur Internet. Une option dont l'utilité m'échappe encore, je l'avoue.



Pas de vie ou d'énergie, seulement une barre de vitesse qui vous permet d'enchaîner des actions plus rapidement.

À haute teneur EN TROIDÉ

La plus grosse différence porte bien évidemment sur les graphismes, qui bénéficient d'un traitement moderne en 3D. Ne vous attendez pas pour autant à retrouver la débauche visuelle d'un Pirates des Caraïbes. En effet, les designers ont préféré conserver l'ambiance originale du titre en n'affichant que des petits bateaux mignonnets, que ce soit sur la carte qui permet de se déplacer ou pendant les combats. Bien qu'aucun mode multijoueur ne soit prévu (voir interview), l'esprit communautaire n'est pas mis de côté. Il sera possible de personnaliser son navire ainsi que les différents personnages et de les mettre à disposition de tous sur Internet. En dehors de ces enrichissements graphiques, ce « Pirates ! Gold Gold » n'offrira donc vraisemblablement que peu de nouveautés. Certes, j'ai un souvenir ému de la version originale, mais presque vingt ans après, on peut se demander si le gameplay n'a pas pris un méchant coup de vieux. Réponse dès qu'une version plus avancée nous arrive entre les mains.

Sid Meier, game designer de Pirates

Joystick : Pourquoi avoir choisi de faire un remake de Pirates plutôt qu'un nouveau jeu ?

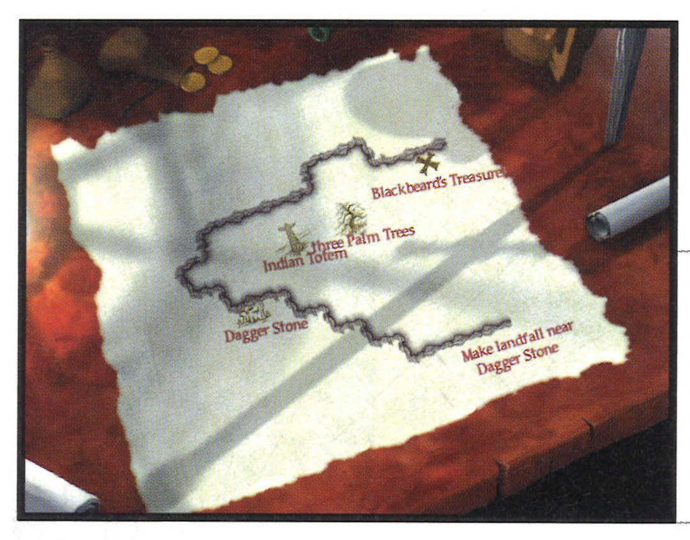
Sid Meier : Nous avons reçu beaucoup de demandes pour une nouvelle version de Pirates. Avec Civilization et Railroad Tycoon, c'est un des trois titres dont les joueurs se rappellent avec le plus de nostalgie. Nous voulions aussi donner une chance aux plus jeunes joueurs de découvrir ce titre.

Avez-vous retiré certains éléments du gameplay original ?

Oui. Il était par exemple possible de connaître votre latitude en regardant le passage du soleil. C'était très réaliste et historique mais pas très fun. Nous avons aussi modifié le réalisme des vents des Caraïbes, qui soufflent d'est en ouest. Il était facile de naviguer dans un sens, mais c'était long et pénible dans l'autre. Nous avons gardé le concept en l'atténuant. Et nous avons complètement repensé les batailles terrestres (ndlr : sous forme d'un STR allégé). Mais vous serez probablement surpris de constater combien d'idées du jeu original semblent toujours aussi bonnes.

Pourquoi ne pas avoir inclus de mode multijoueur ?

Nous avons essayé de trouver comment faire fonctionner le multijoueur sans changer de manière radicale le fun du jeu original. Ce titre est tellement centré sur la liberté de faire ce que l'on veut que nous n'avons pas réussi à mettre sur pied une solution intéressante pour que vous puissiez profiter de cette liberté, tout en rencontrant d'autres joueurs au sein d'une zone de jeu immense.



Le cliché indispensable d'un jeu avec des morceaux de pirates dedans : la carte au trésor.

Genre : Remake de Pirates **Éditeur :** Atari **Développeur :** Firaxis **Sortie prévue :** Fin 2004

Axis & Allies

Genre : Stratégie temps réel Éditeur : Atari
Développeur : TimeGate Studios Sortie prévue : Fin 2004



Les cols de montagne font très goulot d'étranglement, profitez-en pour monter une réception digne de ce nom à vos amis qui déboulent à l'improviste.

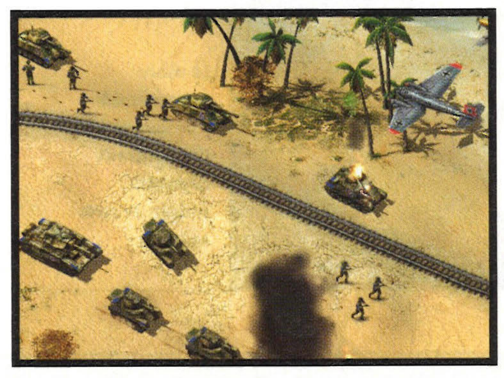
Probablement moins évocateur que Pirates, Axis & Allies ne sort pas de nulle part pour autant puisqu'il est inspiré par le célèbre jeu de plateau du même nom. En fait, il s'agirait plus d'une franchise que d'un portage réel. En dehors du nom et de l'époque concernée (la Seconde Guerre mondiale), peu d'éléments semblent faire le lien entre les deux produits. Le plateau de jeu constitué d'une carte du monde permettant le déplacement de ses troupes (comme Risk, mais en plus évolué) se retrouvera bien sur nos PC, mais seulement comme support au jeu de stratégie temps réel qui est le cœur de cette version informatique. Ici, nous restons dans le domaine du très classique avec une tétrachiée d'unités différentes (air, terre, mer) pour les cinq camps engagés dans le conflit (Allemagne, Angleterre, États-Unis, Japon et Union Soviétique). Axis & Allies devrait malgré tout proposer quelques concepts sympathiques comme celui des bases mobiles. Permettant de créer les unités et de collecter des ressources, elles symboliseront également la ligne de front. Elles devraient également faciliter la concentration du joueur sur sa stratégie au lieu de se laisser distraire par la collecte de ressources. Il est possible d'améliorer ces bases pour avoir accès à de nouvelles unités plus puissantes, mais leur perte sera d'autant plus lourde et handicapante. Évidemment, on nous promet une Intelligence Artificielle de folie, du jamais vu auparavant, capable de s'adapter au joueur et n'étant régie par aucun script. Ha ha ha. On ne me l'a jamais faite celle-là... Bon, allez, on va faire semblant d'y croire, peut-être aurons-nous une vraie surprise.

Presque crédible

Bien que basé sur la Seconde Guerre mondiale, Axis & Allies bénéficiera d'un « réalisme hollywoodien » comme le décrit le responsable du design, Ian Klimon. Autrement dit, les véhicules seront modélisés de la façon la plus précise autorisée par le moteur du jeu (nommé Gamebryo aussi utilisé par Morrowind et DAOC), mais la priorité est donnée au spectacle comme par exemple les tanks mis à mal par l'infanterie qui exploseront à grands renforts d'effets pyrotechniques. L'infanterie sera d'ailleurs automatiquement générée sous forme d'escouades prédéfinies composées de différents types d'armes (fusil mitrailleur, grenade, lance-roquettes, lance-flammes, etc.). Outre un mode multi qui permettra de créer des conditions de victoires personnalisées, le jeu proposera deux campagnes statiques (une du côté de l'Axe, une de côté Allié), et potentiellement une infinité de campagnes dynamiques grâce au générateur aléatoire. La version que nous avons vue était une « pré-alpha » avec l'I.A. désactivée. De nombreux éléments n'étaient pas encore implémentés ou en cours de finalisation, comme la météo dont on ne sait pas encore si elle jouera un rôle ou pas. Il est donc difficile d'estimer si, devant la pléthore de jeux du genre à venir (Soldiers, Codename Panzers, etc.), Axis & Allies réussira à s'imposer dans le cœur des joueurs. Son mode multi et ses campagnes dynamiques pourraient bien être les éléments-clés pour y parvenir malgré tout.

Il sera peut-être possible de jouer uniquement sur la carte, façon Risk, mais l'intérêt n'est pas assuré. Notez comme je dis ça poliment...





Le moteur gère tous les types d'environnements.



Settlers 5

Settlers connaît un succès monstrueux en Allemagne où il se vend comme des bretzels à la fête de la bière. Cependant, à l'image de ces viennoiseries, l'export ne marche qu'auprès des connaisseurs qui en apprécient la saveur. Forts de cette constatation, les Teutons de Blue Byte ont décidé de faire prendre un nouveau départ à leur série. Outre l'aspect graphique sur lequel nous reviendrons plus tard, une réelle réflexion a été effectuée sur le fond du logiciel. Avant toute chose, ils souhaitent conserver leur appellation de « jeu de construction « (« Building game ») plutôt que celle de jeu de stratégie. Autrement dit, il faut se battre pour construire et non pas l'inverse. Si la distinction peut paraître spécieuse au premier abord, la différence est de taille. Dans Warcraft III par exemple, l'ordre et le choix des bâtiments à construire est primordial en fonction des unités que vous souhaitez produire pour mener à bien votre stratégie. Dans Settlers 5, vous êtes dans une optique de guerre de position et les combats que vous menez servent à étendre votre territoire pour élever de nouvelles constructions et agrandir votre colonie. Une fois cette base définie, les développeurs ont analysé les erreurs et problèmes du passé. Le producteur du jeu, Benedikt Grindel, ne mâche d'ailleurs pas ses mots en évoquant certaines des imperfections qui n'aurait pas dû voir le jour. Le point le plus important concerne l'accessibilité. De son aveu, Settlers 4 est prodigieusement difficile à prendre en main pour quiconque ne s'étant jamais essayé à un des précédents titres de la série. Cette nouvelle mouture sera plus simple et plus didactique, notamment grâce à l'apparition d'un mentor, entité désincarnée qui donnera de judicieux conseils. Sans être dirigiste, il se contentera de faire remarquer les problèmes, libre au joueur de rectifier sa ligne de conduite. Ou pas. Par exemple, si l'acheminement des denrées est catastrophique, le Mentor le signalera. Dans les précédents opus, l'économie est tournée vers l'armée ou la magie. En effet, quand les parties s'étalent sur plusieurs heures, le joueur n'a plus d'autre choix que de produire des troupes ou des sorciers pour écouler son stock de matières premières. Pour pallier ce problème, une troisième voie sera disponible. Benedikt refusant tout commentaire à ce sujet, nous ne pouvons que conjecturer sur cette dernière et supposer qu'il s'agit du marché qui permet d'échanger les différentes ressources. Bien que toujours présentes en grand nombre (bois, pierre, charbon, or, nourriture, etc.) leur gestion sera nettement plus aisée.



Ça me rappelle un peu « règlements de comptes à OK Coral ».

Settlers 5



Petits affrontements sur la glace, tout un programme.

Quand Ubi Soft nous a contactés pour nous proposer un reportage sur Settlers 5, on a d'abord eu une réaction saine et humaine. On a ri. Le souvenir de son prédécesseur ne donne pas envie de se lever à 5 h du mat' pour prendre un avion pour l'Allemagne. Après, on vu les captures d'écran. Et j'ai réglé mon réveil.

par Bishop







Vu d'ici, le métier de mineur aurait presque l'air sympa.

Un petit coin de nature paisible, bientôt souillé par la guerre. Un scandale.

Guerre des étoiles

Si l'approche martiale semble facultative, elle n'est pas mise en retrait pour autant. Certes, le nombre d'unités militaires (quatre pour être précis) est réduit au minimum syndical et ce n'est pas les trois différents types d'armures plus ou moins lourdes qui contrebalanceront ce manque d'abondance. Bien que cette quantité de chair à canon paraisse ridicule, les affrontements possèdent un certain aspect épique par le chaos qui règne sur le terrain. Nous avons pu voir en exclusivité les premiers essais de batailles et le résultat semble convaincant. Pour faciliter la gestion des combats, vos troupes seront réunies sous la bannière d'un leader. Ce choix qui interdit toute possibilité de micromanagement risque d'hérisser les poils des fans de Warcraft III. Par contre, les joueurs qui comme moi préfèrent une approche plus stratégique (ndlr : et qui perdent à Warcraft III) y trouveront leur compte et pourront se permettre d'organiser très facilement une attaque de piquiers soutenus par un peloton d'archers pendant que leurs soldats prennent l'ennemi à revers (par exemple). Une autre des nouvelles considérations tactiques repose sur les variations climatiques. Tout comme votre colonie, qui vit au rythme des saisons, le gameplay est influencé par la météo. L'hiver, les lacs et rivières gèlent et vos unités peuvent alors se déplacer dessus. En revanche, elles ne peuvent plus emprunter les cols de haute montagne, rendus impraticables par les chutes de neige. Ces perturbations interviennent progressivement afin de vous laisser le temps de vous y préparer : l'herbe devient de plus en plus blanche et les toits des maisons se couvrent de neige avec l'arrivée des premiers flocons.



Un nouvel espoir

Graphiquement, on quitte la 2D et le monde rigolo des petits bonhommes acidulés au pays des smarties pour un flamboyant nouveau moteur 3D rempli d'effets graphiques qui mettront un peu de chaleur dans les transistors de votre carte vidéo. Les graphistes travaillent d'arrache-pied pour conserver l'impression de vie qui existait auparavant. Le joueur pourra donc toujours se perdre dans la contemplation passive de son univers et observer les nombreuses animations et petits détails qui donnent l'impression que l'univers continue de tourner sans lui (un peu comme ce que l'on pouvait voir dans Black & White). Basé sur le moteur Renderware (GTA, Tony Hawk), l'équipe l'a adapté chaque fois qu'il ne correspondait pas à leurs besoins. Et si l'ambiance est résolument moyenâgeuse, le réalisme des modélisations est cassé par de subtils petits effets graphiques comme l'arrondi des toitures ou les machines peuplant l'architecture des bâtiments, inspirées des idées les plus originales de Léonard De Vinci. Envisagée depuis la sortie de Settlers 4, cette nouvelle version est en développement intense depuis début 2003 après une année de préproduction nécessaire aux différents essais de moteurs graphiques et de directions artistiques. Actuellement, une vingtaine de personnes travaillent dessus à plein régime pour tenir les délais et peaufiner le gameplay. Prévu pour Noël 2004, Settlers 5 pourrait bien créer une petite surprise et charmer de nouveaux joueurs à travers le monde si son ramage se rapporte à son plumage. Moi, tant que je peux l'acheter sans me lever à 5' du mat', ça m'ira, merci.



Genre : Jeu de construction — Éditeur : Ubi Soft — Développeur : Blue Byte — Sortie prévue : Noël 2004

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Écoutez tout notre catalogue de bruitages au 0899 70 2004 et sur www.persomobiles.fr.

Aboiement chien 66001
Actualités ciné années 30 NEW 66097
Bruits érotiques 66069
Chasse d'eau 66005
Cri d'horreur Femme 66006
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Explicit lyrics NEW 66087
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" NEW 66078
Vieux téléphone 66026
Voix "Ça va pas la tête ?" NEW 66096
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" NEW 66051
Voix "Appel à toutes les unités" NEW 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" NEW 66089
Voix "Ça enregistre ?" NEW 66093
Voix "Comme je suis fort"..."Et beau !" NEW 66095
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Ici Londres" NEW 66103
Voix "Inch allah" 66082
Voix "Mais foutez moi la paix !" NEW 66094
Voix "N'est-ce pas ?" NEW 66092
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Quoi ? Qu'est-ce qui a pété ?" NEW 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" NEW 66099
Voix "Téléphone maiiiison" 66074
Voix "Vous avez le droit de garder le silence" NEW 66100
Voix "Wazzzzha ?" NEW 66101
Voix "Y'a quelqu'un ?" 66049
Voix "You f... my wife ?" NEW 66088
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché NEW 66102
Vomissements 66023
+90 Hifi! 1546

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

4 500 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'écouter parmi nos 4 500 sonneries :

PAR THÈME
Sur le 0899 70 2004, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au 61211. Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le 0899 70 2004 rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au 61211. Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine ! Pour la liste des nouveautés, appelez le 0899 70 2004, rubrique sonnerie, ou envoyez NEW au 61211.

SMS+ 61211

61211: 0,35 €+SMS seulement

Et bien sûr toutes les sonneries sur www.persomobiles.fr et wap.persomobiles.fr.

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 4 500) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE (vrai son des instruments) ou HIFI/AMR (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (remix etc.). Pour choisir, écoutez-les au 0899 70 2004. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent !

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version MINI (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. Ex. : 558189 pour Marie...55818.

RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
21 questions 54940
Aïcha (RNB 2003) NEW 53714
Always on time 55881
Angel 54380
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Antilop SA party NEW 53689
Are you that somebody 55687
Art de rue M 55607
Au summum M 54580
Avec classe 55024
Baby boy M+53068
Bad boy for life 56086
Bad intentions 55606
Bada boom NEW 53553
Be faithful 53388
Beautiful M+54511
Belsunce breakdown M 56612
Bisso na bisso 55398
Block party 55777
Break ya neck M 54378
Breakin' Out NEW 53796
Bump bump bump M 54113
Business 55939
California Love 54245
Changes 54247
Clap back 53547
Come with me 56691
Craziest NEW 53775
Crazy in love M 54643
Destinée 55037
Dilemma 55917
Dis moi si j'te saoule 53521
DJ M 54647
Dr. Hannibal M 54123
Du rire aux larmes 56080
Entre deux mondes 54963
Éternellement M+53675
Evasion NEW 53609
Forgot about Dre 54249
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta Nation 53473
Get busy M 54661
Girls, girls, girls 56797
Give me the light +54070
Gravé dans la roche M 54495
Hero 55285
Hey Mamma NEW 53502
Hey oh M+54957
Hey sexy lady M 54388
Hey ya M+53172
I believe I can fly 55715
I don't wanna know NEW 53758
I know what you want M 54373
I need a girl 56301
I'm still in love with you 53469
In da club M+54158
Incassables 53140
It takes scoop NEW 53718
J'ai des choses à te dire 53258

RAP / RNB (suite)

J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto NEW 53756
Jenny from the block M 55131
Just a little while NEW 53622
Killing me softly 56362
L'encre en guise de larmes NEW 53743
L'orphelin 53552
La saga 53598
Le bilan 55954
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Like glue +53226
Lose yourself M+55215
Ma Benz +55287
Manque d'argent NEW 53759
Match nul M 54501
Me, myself and I 53531
Milkshake 53533
Miss Jackson NEW 53731
Modern times NEW 53587
My band NEW 53795
Naughty girl NEW 53687
No more drama 56055
Noble art M 54758
Number One NEW 53227
One call away NEW 53757
P.I.M.P M+54992
Par tradition NEW 53690
Parce qu'on vient de loin 53228
Parle-moi NEW 53557
Partout où j'irai NEW 53623
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Quand on te dit NEW 53808
Qui veut la peau de mon Crew 55288
Real slim shady M 56618
Rendez-vous NEW 53529
Revoir un printemps 53356
Ronde de nuit 53141
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M+53150
Sexy pour moi M+53381
Shut up M+53424
Sing for the moment M 54520
Slow Jamz NEW 53684
Stan 56634
Still D.R.E. M 54246
Suga suga NEW 53554
Superstar NEW 53513
Survivor +56637
Symphony 54979
The next episode 56632
The way you move M 53470
Thoia thoing M 53147
Too lost in you 53431
Turn me on M+53504
U remind me 56770
Un ange dans le ciel NEW 53802
Une seconde d'éternité 53562
Wanksta 53511
What's your number ? NEW 53686
Where is the love 54747
Without me M 56143
X NEW 53777
Y a pas de mérite 53151
Yeah NEW 53624
You don't know my name 53471
+370 Rap! 1554

POP / ROCK / SOUL

'74 - '75 54945
7 seconds 56234
About a girl 54143
Amazing NEW 53619
Asche zu asche M 54314
Basket Case 55791
Beat it 54278
Beds are burning 54904
Better Davis Eyes NEW 53666
Billie Jean 56202
Black or white 55711
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Breathe M 54770

POP / ROCK (suite)

Bring me to life M 54364
By the way 56555
Bye bye boyfriend NEW 53674
Cambodia NEW 53680
Can't stop 54205
Can't stop loving you 55221
Close to me 55141
Come as you are 55713
Come clean NEW 53807
Creep 56329
Cry me a river M 54177
Dirrty 55013
Du hast 55281
Enter sandman 55654
Family portrait M 54510
Fell in love with a girl 54336
First day of my life NEW 53809
Flash Dance-She is a maniac 55149
God is a DJ NEW 53600
Going under +53041
Hotel California 56765
Hysteria 53546
I feel good 56408
I love rock'n'roll 55640
I'm so excited 55059
Ich will 54385
In the shadows 53355
It's my life 53330
Jump 55656
Just for you NEW 53770
Karma police 55280
La grange 53115
Left outside alone NEW 53673
Life for rent 53435
Lithium 54146
Live is life M+54485
Love profusion 53545
Love's divine +54819
Mad world NEW 53712
Maria Maria 55595
Me against the music 53225
Mushaboom NEW 53771
Mutter 54375
Narcotic 53535
New born 54137
Not in love NEW 53559
Nothing else matters 54135
Paint it black M 55750
Protège-moi NEW 53524
Rain down on me NEW 53755
Rape me 55349
Rock your body 54596
Roxanne NEW 56550
Satisfaction 56475
Senorita 53453
Seven nation army 54334
Sex appeal NEW 53385
She wants to move NEW 53671
Sing for absolution NEW 53769
Sk8er boi M 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth crimal 54280
So yesterday +53351
Something in the way 54144
St Anger 54657
Stairway to heaven 56790
Straight up NEW 53729
Take me out NEW 53748
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The man who sold the world 55344
The unforgiven 54136
There there 54568
Thriller 54277
Time is running out M 54974
Tout l'or des hommes 53010
Toxic 53558
We are the champions 56764
When the rain begins to fall NEW 53681
White flag 54942
+590 Pop/Rock! 1561
+10 Soul! 1588

ROCK FRANÇAIS

À l'envers à l'endroit 55676
A tes souhaits NEW 53766
C'est pour toi NEW 53761
C'est quand le bonheur 54922
Ça c'est vraiment toi 56120
Cendrillon 56122
Cinglés 54987
Clandestino 56179
Dernière danse M 54382

ROCK FRANÇAIS (suite)

Divine excuse 53192
Electra Star 53527
J'ai demandé à la lune M 56096
Je cours 54857
Je saigne encore 53416
Johnny rep NEW 53736
Kangourou nomade NEW 53773
L'aventurier M 56097
La maison de disque NEW 53767
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le défroqué NEW 53764
Moddadiction NEW 53798
Salut à toi 54033
Si pour te plaire NEW 53772
Tchi cum bah NEW 53763
Tokyo Montana NEW 53762
Tout envoyer en l'air NEW 53688
Un autre monde 55093
Un jour en France 56383
World NEW 53765
+150 Rock Français 1548

HARD ROCK

At the end of August NEW 53794
Back in black 54392
Chop Suey 53113
Every you every me 54282
Fear of the dark 54408
Frantic 53145
From the inside 53578

Star Academy
De l'eau M+59689
L'orange M+59706
La bamba M+59800
Tout Starac: 0899 70 2004
Photos, répondeurs, sonneries

Fuck u NEW 53719
Hell bells +55273
Highway to hell 55688
Hit That 53323
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
In too deep 55782
Innervision 53114
Last train home NEW 53797
Mobscene M 54490
My immortal 53480
Numb M+54896
Pretty fly 55596
Somewhere I belong M 54222
Stalingrad NEW 53799
Still waiting 54433
The bitter end 54283
This is the new shit 53174
This picture 54718
Thunderstruck 54393
TNT 54394
+60 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

3ème sexe 54461
A l'anglaise NEW 53669
Adieu jolie Candy NEW 53786
Ah qu'elles sont jolies les filles de mon pays 53165
Ailleurs land NEW 53803
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Au bout de mes rêves NEW 53210
Au café des délices 55597
Au soleil M+56300
Avant de partir 53221
Body body physical NEW 53740
Bonne bonne humeur NEW 53745
C'est trop 53195
Cette année là 56396
Comic Strip NEW 53691
De l'eau NEW 53647
Désenchantée 56214
Dieu me pardonne NEW 53386
Donne moi le temps 54411
Douce France 55034
Duel NEW 53668
En apesanteur 55549
En passant 54848
Entre nous M 55456
Et je t'aime encore 53489
Et l'on y peut rien M 54595
Et si on dormait NEW 53791
Fan 54356
Femme libérée 53635
Gentil dauphin triste NEW 53785
Hymne à l'amour 54013

VARIÉTÉS (suite)

I'm alive 55730
If NEW 53737
Il est libre Max 55121
Il tape sur des bambous 53660
Je m'en vais NEW 53800
Je ne veux pas rentrer chez moi seule NEW 53728
Je pars avec toi 53190
Je Regarde là Haut 53315
Je t'aime mélancolie 55386
Je te promets M 54555
Je vais t'aimer 53272
John NEW 53724
L'aigle noir +55690
L'avventura NEW 53685
L'école est finie 55894
L'oiseau et l'enfant NEW 53784
L'orange 53333
La prétention de rien NEW 53716
La drague NEW 53779
La solitudine +54489
La vie la nuit NEW 53725
La vie par procuration 54807
Le chaos NEW 53648
Le monospace NEW 53735
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le pouvoir des fleurs 53048
Le prélude de Bach 53237
Les autres sont jaloux NEW 53742
Les bêtises 53517
Les divorces NEW 53778
Les lacs du Connemara +55331
Les playboys NEW 53694
Les sénégalaises NEW 53721
Leslie Brown NEW 53801
Libertine 56212
Liverpool NEW 53726
Ma liberté de penser M 54315
Manhattan-Kaboul 56312
Maria Magdalena M 53044
Marie M 55818
Mistral gagnant M+54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon amie la rose 55081
Mon amour NEW 53720
Mon étoile M+53325
Morgane de toi 54201
Mourir les sirènes NEW 53744
Né en 17 à Leidenstadt 54272
Noir c'est noir 56226
Non non rien n'a changé NEW 53780
Nuit magique 54459
On n'a pas tous les jours 20 ans 54191
On n'oublie jamais rien 53313
Ose 53326
Oui ou non NEW 53667
Paris latino M 55162
Paroles paroles 55660
Passer ma route NEW 53730
Petite fille (live 2003) 53352
Pleurer des rivières NEW 53723
Positive Attitude NEW 53709
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Qu'est ce qu'on attend pour être heureux ? 54192
Quatre nuages NEW 53804
Qui de nous deux M 53322
Reviens (où te caches-tu?) 53349
Rien qu'une larme NEW 53788
S'il suffisait d'aimer NEW 54307
Sad love song NEW 53683
Salma ya salama 54263
Sans contrefaçon 56213
Sans vous NEW 53738
Savoir aimer 55773
Sensualité 55360
Si demain... (Turn around) 53462
Succès fou NEW 53741
Tant pis 53335
Toi c'est moi NEW 53404
Toujours pas d'amour 53650
Tournent les violons 55626
Tous les cris, les S.O.S. +NEW 53693
Tu mets de l'or NEW 53696
Tu seras 53639
Une belle histoire 53621
Vacances j'oublie tout NEW 53727
Vivo per lei 54320
Week-end 53321
Yalla 53589
+760 Variétés! 1564

ITALIE

Come Prima 53090
Gloria 53283
O Sole Mio 53089
Sara perche ti amo 53282
Se bastasse una bella cansone 53651
Ti amo M 55568
Un emozione per sempre 54651
+10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES

An Alarc'h 53091
Tri Matelod 53088
+10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES

L'envie d'aimer 55603
+10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO

2 times 56153
Axe-Make Luv +54355
Blue 56497
California Dreamin' NEW 53805
Chihuahua M+54121
Da hype NEW 53754
Daddy DJ +56642
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Higher than the sun NEW 53806
I've got the music NEW 53774
Illusion 53304
Insomnia 56161
No matter what you do NEW 53717
Pop Corn 56094

DANCE (suite)

Pump it up +NEW 53734
Red blooded woman NEW 53641
Right on time 54713
Rocking music 53611
Rose rouge NEW 53776
Satisfaction M+54114
Saturday night 53464
So I begin 56778
Summer Jam 2003 M+54778
Sweet dreams 55089
Take me to the clouds above NEW 53792
Take on me 55689
The magic key M 54423
+290 Dance! 1559

DISCO

ABC 56566
Celebration 56203
Give me the night 54593
I will survive +56631
Just an illusion 55639
Upside down 56205
Y.M.C.A 56017
You should be dancing 55519
+40 Disco! 1580

ROCK N ROLL

Barbara Ann NEW 53790
Hey baby 53161
In the summertime NEW 53787
Johnny be good 54311
Ma-ry-lene NEW 53781
Respect 56551
Sugar baby love NEW 53782
+50 Rock'n roll! 1581

REGGAE / SKA

A message to you Rudy 55526
Africa unite 55605
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
Is this love 56334
Jammin' +56759
L'hymne de nos campagnes +56360
La caraïbe 54666
No woman no cry +56758
One step beyond 56546
Plantation M 55128
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Selekta 54788
Tout le monde debout 54858
+50 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592

LATIN

Commandante Che Guevarra 55335
El Bimbo NEW 53783
La Bamba M+56588
Papi Chulo M+54856
Quiero salsa 54366
Yo soy 54371
+40 Latin! 1579

ZOUK

1er gaou M 56485
Ba moin en ti bo 56954
Chawa 53508
Debrouya 53615
Donne moi ton number 53329
Kole sere 56955
Laisse parler les gens M+54553
Move together 53616
Océan M 54949
Reviens dans ma vie NEW 53555
Tout' La Rivie Ka Decan' An Lan Me 53035
Tu disais 54802
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
+30 Zouk! 1565

RAÏ

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Batwans Beek NEW 53749
Chira France 55354
Didi +56698
El Salam Alaikoum 53679
Je n'ai que mon coeur NEW 53672
Je veux vivre 54820
Kalby Ehtar 53676
Khay Khay NEW 53752
La Takzibi NEW 53750
Le raï c'est chic 54215
Menfi 55432
Samahtak Keteer NEW 53751
Sidi Hbibi 56725
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+30 Raï! 1562

DESSINS ANIMÉS

Albator +56719
Astro le petit Robot 56976
Belle et Sébastien 55934
Caliméro 55960
Candy +56610
Capitaine Flam M 56717
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra +56978
Cowboy bebop 56363
Daria 54440
Denver le dernier dinosaure 53020
Dragon Ball GT M+54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Goldorak-Là haut, là haut... +56654
Gundam wing 54242
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 54346
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
L'Inspecteur Gadget M 56733
La panthère rose M+56629
Le château dans le ciel 55458
Le Manège Enchanté +53025

DESSINS ANIMÉS (suite)

Le Roi Lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs +56986
Les Simpsons M+56615
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
South Park 56705
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
+90 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV

1 rue Sésame M 56941
24 heures chrono 53411
30 millions d'amis 56914
Agence tous risques M+56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre +56603
Angel M 56851
Arnold et Willy +56844
Benny Hill M 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed +56852
Chips 55057
Dallas 56652
Dead Zone 53492
Fort Boyard 56919
Fraggle Rock 53518
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hawaï police d'état +56818
Jackass 53515
K2000 56847
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams +56893
La petite maison dans la prairie 56815
Les brigades du tigre 56821
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest +56816

Votre VOIX !

Enregistrez votre message, ajoutez si vous le voulez un effet (écho, robot...) mixez le avec n'importe quelle musique ou bruitage de notre catalogue... et vous obtenez une sonnerie vraiment perso ! 0899 70 2004, rubrique sonnerie.

Les têtes brûlées 56891
Mac Gyver +56730
Magnum M 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Shaft +56091
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch +56651
Supercopter +55350
Urgences 56683
X-Files +56614
+180 Séries! 1551

FILMS

1492, Christophe Colomb +56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Amélie Poulain M+56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Bagdad Café 56887
Beetlejuice 55967
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan +56186
Coyote girls-Can't fight the moonlight +56645
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dirty Dancing-She's like the wind NEW 53733
Dirty Dancing-Time of my life NEW 53713
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Frère des ours 53423
Ghost-Unchained melody +56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gomez et Tavarez-Les ripoux 54695
Gothika-Behind blue eyes 53481
Grease +56754
Gremlins 1 & 2 54777
Halloween M 54000
Il était une fois dans l'ouest +56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-Bons baisers de russie 56274
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Le monde ne suffit pas 56288
James Bond-Thème M+56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
L'exorciste M+56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons +54139
La boum 56655
La chèvre 56270
La soupe aux choux M+56040

FILMS (suite)

La vérité si je mens 54472
Le bon, la brute et le truand +56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills-Axel F. M+56076
Le flic de Beverly Hills-Heat is on +NEW 53753
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire +56038
Le Parrain M+56072
Le seigneur des anneaux II-Thème +55065
Le seigneur des anneaux III-Into the West 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski M+56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
Les choristes NEW 53793
Les Rivières Pourpres 2 NEW 53692
Les temps modernes NEW 53608
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix Reloaded-Zion 54574
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M+55763
Men in Black 2-Nod your head 56237
Midnight Express M 56002
Mission Impossible 1-Thème film M+54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mon nom est personne 56253
Mortal Kombat 54891
Peter pan (2003) 53605
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl M+54959
Podium-Ma préférence NEW 53656
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou M+56641
Resident evil-Le film 56525
Robin des bois, prince des voleurs-Everything I do 53064
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M+56718
Rocky IV-Burning heart 53576
Terminator 2-Le jugement dernier M+56755
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
The full monty M+56888
Titanic-My heart will go on +56742
Top Gun-Take my breath away M 56890
Un homme et une femme 56111
xXx-Feuer frei 54254
+250 Films! 1553

PUBLICITÉS

Andros 55250
Areva 2004-Funky Town +NEW 56200
CNP-Jazz suite 56713
Coca Cola Vanille-Day-O M+54464
Dim M+56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you M 56523
Grand-Mère 55255
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
Nike 2002-A little less conversation 56139
Nutella 2003-Glorious 53425
+80 Publicités! 1557

FÊTES ET ÉVÉNEMENTS

Viens boire un petit coup à la maison +56309
+20 Fêtes/Événements! 1539

CHANSONS PAILLARDES

Bali Balo M 56102
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
+10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS / COMPTINES

Attraction "It's a small world" 54927
Pin Pom (Pompier) M 56647
Sonnerie vieux téléphone 54453
+10 Divers/Jingle! 1566
+10 Comptines! 1595

CLASSIQUE

3 gymnopedies 56991
5ème Symphonie M 56879
Adagio NEW 53631
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
La flûte enchantée 55795
La marche Turque 55833
Sonate au clair de lune 54894
Variations Goldberg NEW 53632
+30 Classique! 1558

JAZZ

Cry me a river NEW 53722
Take five 54400
+40 Jazz! 1560

HYMNES

From Galway to Dublin (Irlande) 53592
Hymne Algérie M+56668
Hymne Allemagne +56664
Hymne basque 53585
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis +56666
Hymne Israël-Hatikva +56670
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M+56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Sénégal 56746
Hymne Tunisie 56669
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+40 Hymnes! 1552

HUMOUR

C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Le Tirelipimpon 53568
+20 Humour! 1598

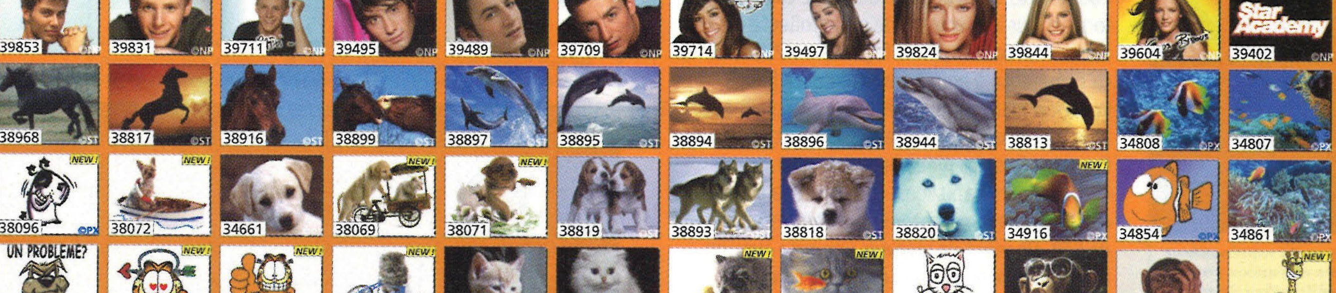
PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles®

0899 70 2004

0901 901 999 www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES



PHOTOS et LOGOS !



ANIMATIONS

Si une image a [film], elle est animée !

Compatible: COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...















NOUVEAU : VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

NOUVEAU et EXCLUSIF ! ***Persomobiles®*** invente le répondeur musical: enregistrez votre propre message sur une de nos 3500 musiques et bruitages!

COMMENT PROCÉDER ?

1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 3500 que nous offrons.

2 Appelez le ***0899 70 2004***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple: 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".

3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix**: elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération, robot** etc.).

4 ***Persomobiles®*** installe automatiquement votre nouveau répondeur.

Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

COMMENT PERSONNALISER ?

1 Notez la référence. (exemple: 55818)

2 Passez votre commande, au choix:

- Par **TÉLÉPHONE** au ***0899 70 2004.*** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
- Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***
- Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple: **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

COMPATIBILITÉ

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur? Il est polyphonique, hifi? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba**... Incompatibilité? Nous vous **remboursons*** !

SMS+ 81122 — 1,50 € par envoi + prix d'un SMS

IMAGE PARFAITE !

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile: pas de marge autour!

De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.



*__Remboursement (incompatibilité)__ : Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Cedex. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre.

Tarifs: 3617: 0,86 €/MN **0899:** 1,35 € + 0,34 €/MN **0901:** 2,5CHF/MN **81122:** 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement.

persomobiles®, un service Pixtel



Les points verts représentent les zones marquées pour la modification du relief.

PERIMETER

GENRE
Paysagisme robotique

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
K-D Lab/ Russie

SORTIE PRÉVUE
Mai 2004

Le renouveau de la Stratégie Temps Réel, prétend la publicité pour Perimeter. Codemasters s'emballe peut-être un petit peu, mais il est vrai que ce titre de chez K-D Lab devrait apporter quelques nouveautés bienvenues à un genre trop souvent formaté sur le même modèle. La collecte de ressources par les péons façon Dune 2/Warcraft, ça commence à bien faire : même les jeux à vocation historique ou réaliste se laissent souvent aller à utiliser ce système simpliste et éculé. Pour une fois, les vieux briscards vont devoir changer leurs habitudes, ça permettra peut-être d'échapper à la monotonie qui empoisonne tant de STR. On vient de recevoir une beta-version terminée aux deux tiers, c'est l'occasion de découvrir ce qu'on nous propose de neuf en gameplay. Dans un univers de science-fiction à l'histoire embrouillée, Perimeter place le joueur aux commandes d'une colonie extraterrestre géante qui voyage de planète en planète.
Le but à chaque fois est de collecter sur place suffisamment d'énergie pour ouvrir un portail vers le monde suivant, en direction d'une destination dont j'ignore tout mais que je devine plus attirante que Mantes la Jolie. Plus facile à dire qu'à faire car des milliards de cloportes mutants viennent mettre leurs mandibules dans nos roues high-tech, et ces saloperies ralentissent notre exode. Comme ça, juste pour faire chier.
Ça ne m'étonne pas d'eux cela dit, je me suis toujours méfié des arthropodes : ils ont tous une espèce de petit sourire en coin particulièrement louche.

Les ennemis n'attaquent pas qu'avec des cancrelats, ils ont aussi des gros serpents verts volants qui crachent du feu. Comment on appelle ça déjà ? Ah oui, des dragons.





Modifier le terrain n'a pas que des applications pacifiques, puisque certaines armes attaquent directement le sol et ouvrent d'impressionnantes crevasses.

Normalement, pour que les screenshots de ce genre fonctionnent, il faut fredonner la chevauchée des Walkyries.

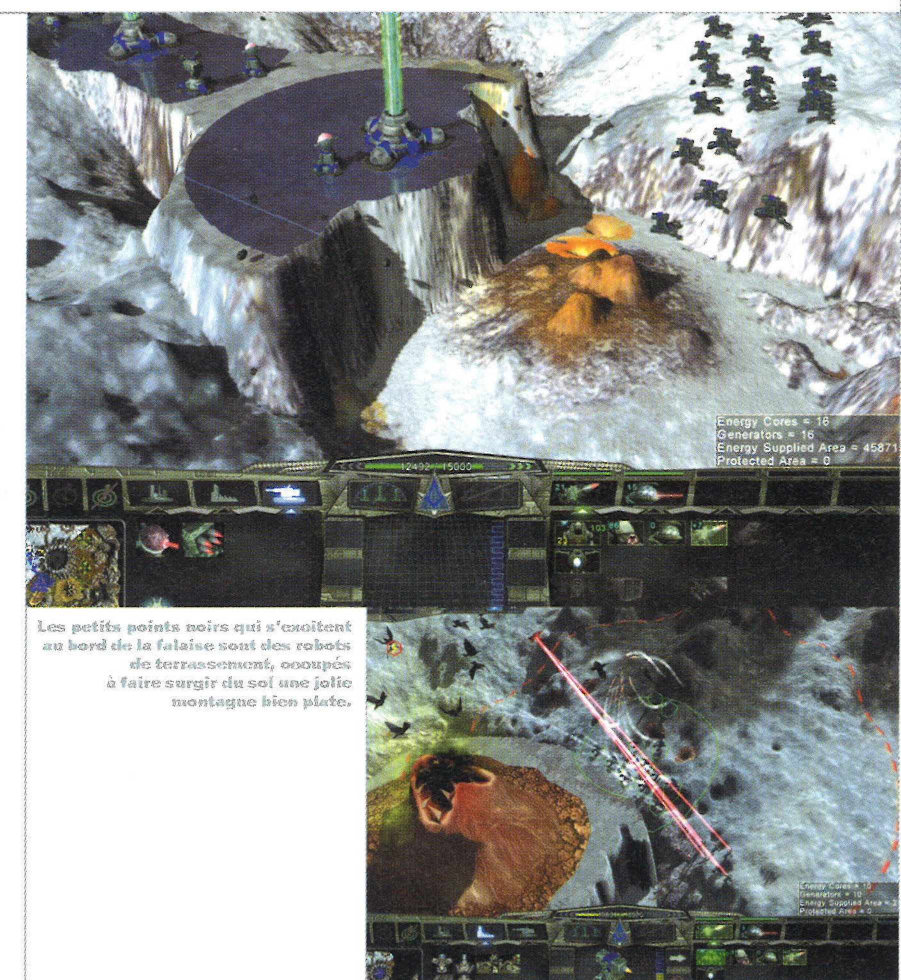
Le béton, c'est très bon

Pour extraire toute l'énergie dont nous aurons besoin et griller jusqu'au dernier ces infâmes crustacés saboteurs trotskistes, il va falloir mettre en œuvre une politique industrielle implacable. La nature, c'est très joli, moi aussi j'aime beaucoup les arbres, les petites fleurs et toutes ces conneries, mais c'est trop bordélique et ça obstrue nos plans d'expansion. En avant, mes fidèles petits robots, aplatissez-moi tout ça ! Bétonnez chaque centimètre carré, je veux que cette planète ressemble à un parking d'hypermarché ! D'un large coup de pinceau, je colore sur l'écran les zones à aplanir, aussitôt mes terraformeurs s'élancent à l'assaut avec l'enthousiasme d'une nuée de promoteurs immobiliers frappant la Côte d'Azur. Évidemment mes machines travaillent plus vite quand les dénivellations de départ sont déjà faibles. Pour être efficace, il ne faut pas faire n'importe quoi. Mais avec du temps, on peut remodeler pratiquement n'importe quel terrain et tout

mettre à niveau, un peu comme dans un Populous en 3D. Une fois le paysage lisse comme un billard, on peut enfin commencer à implanter des stations génératrices d'énergie. Elles seront la colonne vertébrale de la future base. Reliées à l'immense pyramide en lévitation qui abrite la colonie proprement dite, les centrales énergétiques produisent l'indispensable courant et forment un réseau de distribution qui irrigue les structures avoisinantes. La portée de ces trucs étant très réduite, c'est une forêt de derricks qui sort rapidement de terre et recouvre toute la surface disponible. Si vous aimez autant que moi les pylônes à haute tension d'EDF, vous allez adorer.

Dehors les étrangers

En général, c'est à ce moment-là que les Grouillants se réveillent et commencent à venir nous casser les bonbons. Pas moyen d'y échapper, c'est tout le temps comme ça : dès qu'on réussit un peu dans la vie, les profiteurs, les jaloux et les mesquins viennent jouer les empêcheurs d'électrifier en rond. En quelques secondes, ils arrivent de partout, une nuée de bestioles repoussantes s'abat sur notre pauvre base innocente telle la vérole sur le clergé romain. Certaines vermines creusent des galeries et sapent nos fondations, d'autres arrivent par la voie des airs et s'abattent toutes plumes dehors sur nos fragiles installations. On croise même de grands reptiles volants cracheurs de flammes, c'est trop injuste ! Heureusement nos omniprésents générateurs ont aussi le bon goût de servir de dispositifs anti-casse pieds, les saloperies le découvrent à leurs dépens. D'une simple pression sur la touche Enter, nos centrales émettent un dôme protecteur aussi infranchissable que carbonisant. Hélas, ce bouclier aspire nos stocks d'énergie aussi vite qu'un George Bush découvrant du pétrole, il est donc impossible de le maintenir activé plus de quelques secondes et il faut prévoir un délai important pour recharger les batteries. On peut n'allumer sélectivement que des portions réduites du champ de force afin de rationner l'énergie, mais jongler ainsi avec les générateurs n'est pas toujours facile. Heureusement, en cas de besoin, des tourelles automatiques placées aux points faibles peuvent permettre d'abattre quelques intrus le temps de reconstituer les réserves.



Les petits points noirs qui s'excitent au bord de la falaise sont des robots de terrassement, occupés à faire surgir du sol une jolie montagne bien plate.



Cette énorme flamme jaune qui crame tout, c'est ce que dans notre jargon technique on appelle un putain de rayon de la mort.

Attention petit lapin, si tu mets tes doigts dans le gros champ de force bleuté tu vas te faire pincer très fort !



Y a pas que des scolopendres à la con en face, on affronte aussi des technologies redoutables similaires à la nôtre.

On le voit, rien que par la gestion de sa barrière, Perimeter devrait changer les stratégies classiques d'attaque et de défense d'une base.

Nanotechnologie mon amie

Mais ce n'est pas la seule nouveauté puisque les forces offensives elles-mêmes sont gérées de manière radicalement nouvelle. Organisées en un petit nombre d'escouades comptant chacune plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines de combattants, ces troupes sont essentiellement constituées de trois types de robots basiques : les soldats, les officiers et les techniciens. Ces merveilles nanotechnologiques ont la faculté de se mélanger et se recombiner entre elles de multiple façon, permettant de réorganiser très rapidement cette masse polyvalente en unités spécialisées bien distinctes, aux capacités très variables. On peut ainsi transmuter un bataillon de snipers laser en lance-missiles, mais aussi en escadrille de forteresses volantes, en chars mammouth ou bien en pièces d'artillerie sismique. Ces combinaisons demandent une utilisation optimale des trois « briques » élémentaires et pour l'instant l'Intelligence Artificielle n'éprouve aucune difficulté à me pulvériser au niveau de duel le plus facile. Perdre contre une grosse calculatrice est assez vexant et je vais m'entraîner dès maintenant à lui raboter la tronche, pour être prêt à la recevoir comme elle le mérite quand la version finale arrivera.

Atomic

POOL PARADISE

Le problème avec les jeux de billard en règle générale, c'est le ton ultra-sérieux qu'ils affichent. Je n'irai pas jusqu'à oser un « chiant », mais il faut bien admettre qu'un vrai match de pool, c'est un peu comme une partie d'échecs : ça ne rigole pas, c'est tendu, concentré et ça laisse finalement peu de place au fun. Archer Maclean, associé aux développeurs d'Ignition Entertainment, a décidé de jouer un peu les trouble-fêtes en épiçant ce sport guindé d'une flopée d'idées délirantes. L'action prend place sur une île paradisiaque, aménagée tout spécialement pour les amateurs de boules : ici, on ne vit que pour le billard. Vous commencez la partie avec une modeste somme d'argent, et il va vous falloir batailler pour gagner des crédits supplémentaires qui vous permettront d'upgrader votre matos, d'acheter de nouvelles tables de jeu aux formes peu conventionnelles (carrée, en T, en L, il y a même une table recouverte de glace), ou encore de débloquer des mini-jeux cachés, comme le tournoi de fléchettes. Avant de vous lancer dans l'arène, vous aurez aussi le loisir d'effectuer un petit stage de « practice ». Pool Paradise propose une quantité impressionnante de modes de jeu officiels, et même quelques variantes délirantes comme le « switchball » (à tout moment, la partie peut s'inverser, s'il ne vous restait qu'une boule à nettoyer, contre six pour l'adversaire, par exemple, je vous laisse imaginer la tension). Globalement, la prise en main se révèle agréable et intuitive, facteur important pour ce genre de jeux. On évite l'écueil de devoir naviguer entre de multiples touches de fonctions en gérant tout à la souris.

GENRE
Billard fun

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Ignition Entertainment/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Mai 2004

Plus vous serez plein aux as, plus vous pourrez débloquer de petits jeux annexes rigolos.



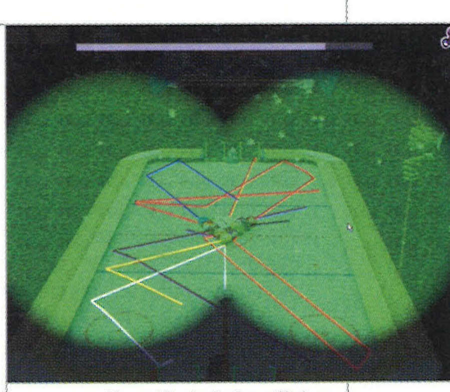


Un large choix de tables délirantes, sauce « mini-golf ».

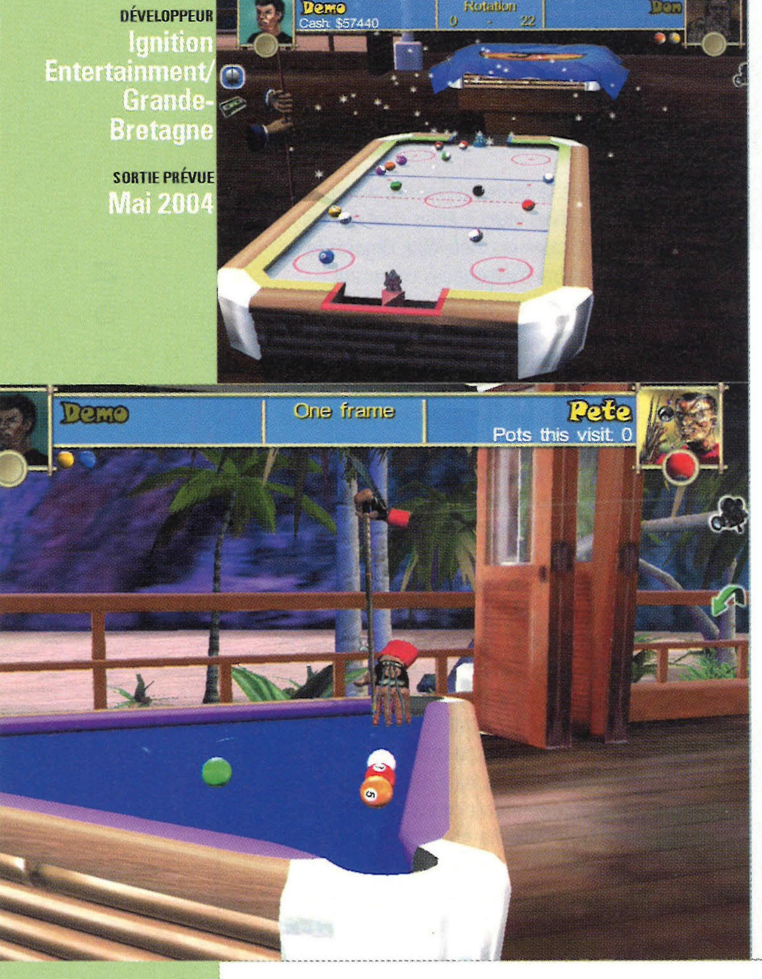
Le paradis des boules

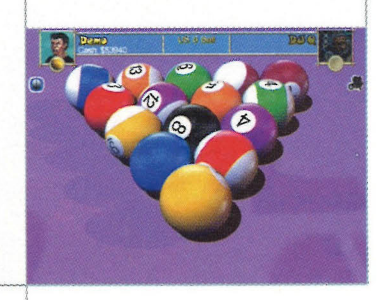
Pour grimper les échelons et espérer devenir le champion de l'île, il suffit de se rendre dans la salle où se déroulent les championnats pour sélectionner un challenger. Celui-ci imposera le type de partie et la mise. À vous de voir ce qui vous convient le mieux et choisir en conséquence. En cours de partie, pour pimenter le tout, celui-ci pourra vous lancer des défis ponctuels, du style « je parie 5 dollars que tu n'arrives pas à mettre la boule bleue dans ce trou, grosse tache. » Libre à vous de tenter le coup, mais l'idée est sympa et permet de briser quelque peu la monotonie d'une partie classique. Graphiquement, Pool Paradise a un côté très cartoon. Toute l'île est modélisée en 3D tendance « Nintendo » et regorge de petites animations (des oiseaux qui volent, le vent dans les arbres, etc.). Le jeu tient même compte des différents moments de la journée (jour et nuit) avec les variations de lumière qui correspondent. O.K., ça ne sert pas à grand-chose en termes de gameplay, mais ça renforce le côté vivant de ce coin paradisiaque. Pour faciliter la visualisation de la table, seules leurs mains des joueurs seront visibles durant les parties. Pool Paradise dispose d'un moteur physique très convaincant, d'une I.A. bien balancée et d'une flopée de petits gadgets à utiliser pendant les parties (les goggles qui permettent de visualiser les trajectoires, incontournable). Du coup, il se pourrait bien qu'il soit plus qu'un « petit jeu » sympa. Prévu pour un prix maxi de 20 euros, on y jettera un œil attentif dès le prochain numéro.

Faskil



Un petit air de Sam Fisher, bien pratique pour « cheater », mais le gadget coûte les yeux de la tête et ne fonctionne que quelques minutes.





BESIEGER

Tout commence par un bel après-midi ensoleillé lorsque le bateau volant des Vikings s'écrase sur la gueule d'un ogre qui ne regardait pas du bon côté. Quatre Berserkers et un héros en sortent, visiblement contrariés par cet ennui technique. À vous de les amener au village dans lequel ils pourront sauver quelques autres frères de hache. Libérer des prisonniers, reconstruire le village, contre-attaquer les ogres sur leur terrain, c'est la dure vie du Viking.
Après avoir franchi les portes du succès (oui, bon en clair, après avoir terminé cette mission), la bêta de Besieger me donne soudainement le contrôle d'une armée de Cimmérien sur le point de tomber dans une embuscade abjecte complotée par des traîtres au royaume de Cimmérie ou un truc comme ça.
Je dois dire que je n'ai pas bien compris comment je me suis retrouvé catapulté dans cette contrée hostile. Le soft balance deux ou trois courtes scènes d'explication en tout et pour tout, alors on sait jamais trop ce qu'on fout là. Bref, je m'y suis repris de nombreuses fois pour sortir mes cavaliers et mes archers de ce pétrin, car un héros ne meurt point, monsieur, il recharge sa partie ! Une fois le danger passé, je construis les premières baraques en taillant les arbres et la pierre. Puis l'ennemi revient à la charge et me pourrit la tronche. Rah, j'ai dû perdre trop de temps. Vite, cliquer ! Monter le mur de bois, installer un homme au maniement des portes et aux tours de garde, améliorer les fermes pour avoir plus d'habitants,... Eh ben ? C'est que j'y accroche à ce petit RTS.



GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
Primal Software/Russie

SORTIE PRÉVUE
Fin 2004

Les trois ressources du jeu sont le bois, le fer et le tapioca. Ah non, la pierre, au temps pour moi.

Par Crom ou par Odin ?

Il est bien trop tôt pour juger de l'équilibre des forces, de l'exhaustivité des unités ou de leur utilité propre, mais Besieger a quelque chose d'agréable et de prenant. Tenter des stratégies, déplacer ses armées en masse ou en petits groupes, installer une bonne défense, bref faire la guerre, ça semble possible avec ce jeu. En plus, l'univers mythique avec la magie, les monstres et les machines de guerres incroyables m'a l'air bien exploité. Graphiquement c'est pas fantastique. L'univers tout en 3D n'est pas très fouillé et les unités sont, pour l'instant, plus ou moins bien modélisées. Les animations paraissent correctes, ainsi que les bruitages. Au niveau gameplay, les commandes nécessitent quelques améliorations. Cependant la sélection et la création de groupe s'effectuent facilement et on voit assez bien qui fait quoi. Malgré de bonnes bases, on attend pas mal de mises au point. J'ai tout de même un peu peur du manque de contrôle stratégique sur ses hommes : décider du pourcentage de perte avant repli, de l'appui de troupes par d'autres, ce genre de trucs.
En jouant sur la vitesse du jeu, on a le temps de gérer cela en toute quiétude, mais quelques ordres prédéfinis n'auraient pas fait de mal. Sait-on jamais, Besieger proposera peut-être plus d'options dans sa version finale. En tout cas, le multijoueur sera aussi au rendez-vous avec plusieurs modes d'affrontement. Il faudra capturer l'artefact du voisin ou résister à un siège, et insulter ses potes en leur balançant des ordures du haut des remparts.

Fumble





Sauvez un centaure banni de sa tribu et faites-en un héros ! Car un centaure héros vaut cent toreros. Désolé...



Trop classe ta robe chérie, tu transpires pas trop dedans ?

HITMAN : CONTRACTS

L'agent 47 commence bien mal sa troisième aventure sur nos écrans. Une balle dans le buffet, il clopine tant bien que mal jusqu'à son repère, une chambre d'hôtel minable. Entre deux douleurs aiguës à l'abdomen, une question lui tourmente l'esprit : a-t-il été trahi ? Sa dernière victime semblait l'attendre. Quelque chose cloche. À commencer par ses neurones. À chaque clignement de paupières, il perd les pédales, notre chauve préféré. Il divague, il revit des aventures passées. Un procédé narratif bien pratique pour vous envoyer dans des missions aussi différentes que possible, tout en gardant un pied dans la réalité. Entre deux flash-back, on retourne dans le présent suivre les pérégrinations de notre homme : salon, salle de bains, table du salon, chaise du salon. Bah oui, avec une balle dans le ventre, on voyage tout de suite moins. Heureusement, dès qu'il ferme les yeux, c'est l'exotisme : Hong-Kong, Rotterdam, Sibérie, etc. Le plus souvent sous la pluie et de nuit. Hitman : Contracts n'est pas un jeu gai, si vous voulez du soleil et de la joie de vivre, va falloir chercher ailleurs.

GENRE
Dessoudage en série

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
IO Interactive/ Danemark

SORTIE PRÉVUE
Mai 2004

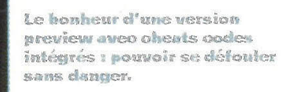
Je vous l'emballe ou c'est pour manger tout de suite ?

Du reste, ce troisième volet est le plus sombre de la série. C'est voulu et certaines scènes seront clairement à déconseiller aux âmes sensibles.



Le design des niveaux est bien plus complexe et recherché que dans les précédents opus.





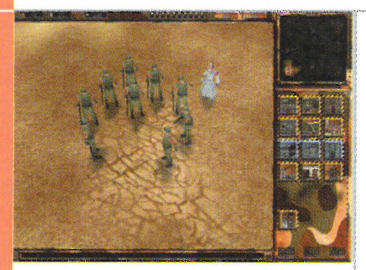
Le bonheur d'une version preview avec cheats codes intégrés : pouvoir se défouler sans danger.



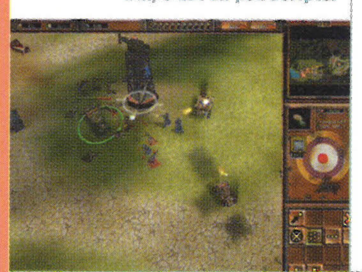


Tout le monde n'a pas le même sens de l'humour que vos cibles. Mention spéciale pour « le boucher », un gros tas de graisse qui a trouvé très drôle d'accrocher dans son entrepôt la fille d'un de ses adversaires. Vous êtes censé éliminer ses ravisseurs et la ramener. Réponse du chauve quand il la trouve enfin, en pleine fiesta sado-maso : « Visiblement, je suis en retard, mais je peux vous en ramener un bout pour l'identification. » Classe. Je ne dévoilerai pas tout, mais vous avez une idée de l'ambiance. Pour le reste, les classiques de la série sont de retour : on approche en silence des victimes, on se déguise, on joue de la corde à piano et du silencieux le plus possible et finir un level avec la mention « Silent assassin » permet de bénéficier d'armes intéressantes. Personnellement, j'avoue que je préfère mon rang de « tueur psychopathe ». C'est l'aspect le plus novateur de ce troisième opus : les niveaux, bien plus grands, sont pensés pour être terminés de plusieurs manières totalement différentes, même si l'attaque de front est rarement une option viable. Une carte avec vos objectifs et points-clés clairement indiqués permet aussi de ne pas perdre son temps à tourner en rond bêtement. Tout ça c'est bien joli mais la version Xbox que j'ai eu entre les mains (ce qui explique la qualité décevante des screenshots) souffrait encore de quelques défauts. L'I.A. est toujours aussi crispante à mon goût, avec des gardes qui oscillent entre la préscience pénible et la crétinerie la plus totale. Et la caméra (à la troisième personne ou en vue subjective) peine parfois à trouver un angle de vue qui convienne à la situation. Des points cruciaux qui seront passés à la loupe sur la version finale, en test le mois prochain si Eidos ne prend pas plus de retard.

Caféine


Attention les gars, c'est l'infirmière Ratched qui rapplique.

Les troupes allemandes attendaient mon arrivée pour attaquer sauvagement ce radar. Oui, c'est un peu scripté.



Ce qu'il y a de bien avec les petites compagnies de jeux vidéo, c'est que l'on peut s'attendre à un peu d'originalité dans leurs concepts, histoire de se démarquer des grosses pointures. Par exemple, les Espagnols de Legend Studios (aucun lien de parenté avec Legend Entertainement) nous font le plaisir de sortir des sentiers battus avec War Times, un jeu de stratégie en temps réel basé sur la guerre 39-45. Une campagne pour l'Axe et une autre pour les Alliés seront présentes. Elles couvriront les évènements majeurs de cette période peu connue des joueurs car rarement abordée. Ceux-ci auront à leur disposition un gameplay absolument révolutionnaire puisqu'ils devront construire des bâtiments et des unités de combat grâce à deux ressources récoltées par des ouvriers : le fer qui fait crouic crouic et le pétrole qui fait blub blub. Les baraquements produiront des soldats, les usines des véhicules, les aéroports des avions et le joueur des stratégies, pour peu que l'action lui en laisse le temps. Legend nous fait miroiter environ 80 unités et 70 structures différentes réparties sur quatre camps (allemand, anglais, américain et soviétique). Ils ont aussi eu l'idée inédite de fournir des caractéristiques uniques à chacun. Les forces ouvrières allemandes sont assez puissantes, par exemple, sûrement du fait des jeunesses hitlériennes exaltées. L'action se déroulera en 3D et sur de nombreux terrains ayant un effet sur les mouvements des troupes. Fabuleux, du jamais vu.


Deux chars et quelques hommes doivent sortir de la base. Vont-ils y arriver ?

WAR TIMES

GENRE
RTS

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Legend Studios/ Espagne

SORTIE PRÉVUE
Mars 2004



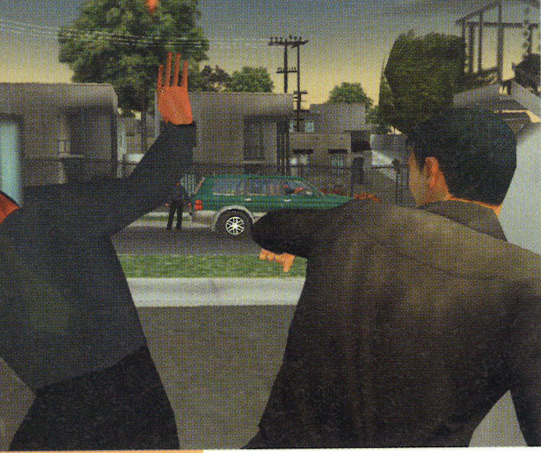
Boum ! Mon QG vole en poussière à cinq minutes de la fin, après deux heures de défense intensive. Enfin, plutôt vingt minutes en fait. Mais des grosses.

Tant d'innovation me laisse pantois

Oui bon, je sais, un RTS est un RTS et War Times n'a pas de raison de changer des recettes qui marchent. À vrai dire, ce jeu semble assez complet au niveau du contenu. On y trouve plusieurs cartes et modes jouables jusqu'à quatorze joueurs et un éditeur de terrains. La guerre se pratique sur terre comme dans les airs et l'équilibre semble assez bien foutu. Le relief a son importance et la difficulté devrait garder en haleine les clickeurs vétérans. Ou alors, je suis trop nul à ce genre de jeu, c'est possible aussi. Voire probable. Mais tout de même, quand un produit avec des graphismes et des animations qui m'ont paru bien en deçà de ce qui se fait ailleurs est balancé sur le marché actuel, on pourrait s'attendre à une ou deux idées brillantes et novatrices pour en justifier l'achat. En plus, les unités se déplaçaient trop vite et le pathfinding nécessitait d'énormes révisions. Si c'est pour faire des tas de petits bonshommes avant de les envoyer contre un autre tas de bonshommes habillés d'une autre couleur pour voir qui garde sa petite barre verte au sortir du carnage, la moindre des choses, c'est qu'ils arrivent à se déplacer correctement. Les RTS ça ne manque pas dans nos ludothèques et ce n'est pas quelques cinématiques presque bien faites qui vont nous décider à en rajouter un. Disons-le carrément, si le gameplay de War Times n'est pas au moins parfait pour le test, il ne devrait pas faire long feu sur le front de la guerre des jeux vidéo.

Fumble


La meilleure façon de survivre, c'est encore d'être à la traîne.


Pif paf, c'est la grosse bagarre !

Tout le monde sait depuis Grand Theft Auto 3 que la vie de gangster c'est le pied : on ne reçoit d'ordres de personne, on tire dans tous les sens, on fait exploser des voitures et on tabasse les gens dont on n'aime pas la gueule. True Crime : Streets of L.A. propose de visiter l'autre côté de la barrière, de devenir policier et de combattre le crime avec les forces de l'ordre. Les rues de Los Angeles ne sont pas sûres et il faut un flic à poigne pour y ramener la paix et la sécurité. Rude métier : en pratique on fait exploser des voitures, on tire dans tous les sens, on tabasse les gens dont on n'aime pas la gueule et on ne reçoit d'ordres de personne. En prime, on peut même faire mumuse avec la sirène ! Ah oui, oulà ! Donc c'est vraiment super original et novateur. Il est vrai qu'on trouve une certaine satisfaction morale dans ce nouveau rôle. En effet, si vous faites bien votre boulot, que vous flinguez tous les dealers et que vous rançonnez les prostituées, grâce à vos efforts, les prisons s'empliront, la criminalité retombera et il fera à nouveau bon vivre dans les ghettos pourris de South Central. Oui je sais, c'est mon côté gauchiste fleur bleue, j'ai toujours eu un grand sens du social.

Les embouteillages ne seront pas un problème.



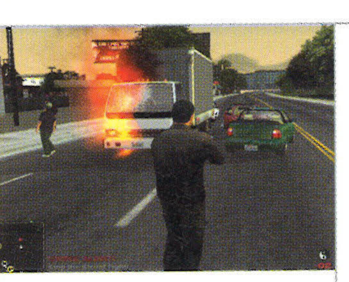
GENRE
L'Arme Fatale 8

ÉDITEUR
Activision

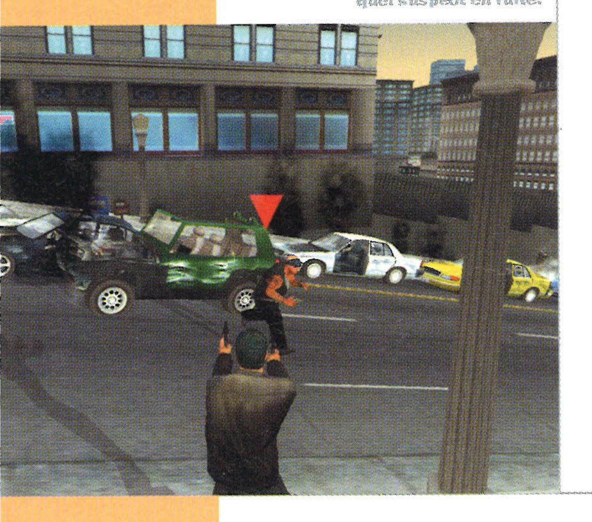
DÉVELOPPEUR
Luxoflux Corp/États-unis

SORTIE PRÉVUE
Juin 2004

TRUE CRIME : STREETS OF L.A.



Un bon gros carambolage permet de bloquer n'importe quel suspect en fuite.

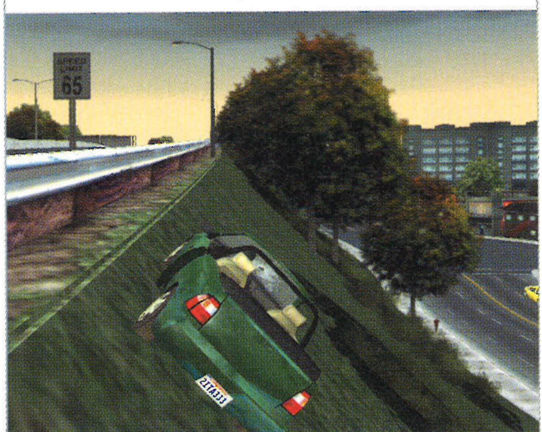


La Justice au bout du calibre

Streets of L.A. se la pète à donf avec sa carte fidèlement reproduite de la cité des Anges. Si vous avez l'habitude de conduire là-bas, vous reconnaîtrez immédiatement le Taco Bell crasseux situé au croisement entre Whittier Boulevard et Oakford Drive. En même temps, c'est vrai qu'on s'en fout grave. Différence notable avec GTA, le scénario a ici une place capitale. La liberté est moindre mais en échange, on peut découvrir une super histoire de flic macho aux méthodes expéditives, avec des cinématiques qui sentent bon le film d'action de quatrième catégorie. Dès les premières secondes l'identification au personnage principal est maximale : le héros est un gros con arrogant qui frime à mort et passe son temps à insulter gratuitement ses collègues, exactement comme moi. Ça me donne vraiment très envie de découvrir la suite, je vous assure. Je sais qu'il va falloir buter des Chinois, réquisitionner des véhicules et les faire tomber d'un pont, tabasser copieusement des suspects et descendre maladroitement des otages. En principe il faudra arrêter les malfaiteurs sans les tuer : un compteur spécial prend note du ratio menottes aux poignets/balle dans la tête. Je sais aussi qu'à un moment ou un autre j'éluciderai l'énigme de la disparition inexpliquée de mon père, lui aussi flic du L.A.P.D., qui a été mystérieusement kidnappé par une soucoupe volante il y a quelques années. Le suspense est insoutenable ! Mais l'attente est surtout angoissante parce que je m'inquiète pour les graphismes, venus de la Playstation et pas exactement fluides dans la version bêta que nous avons reçue. Nan parce que soyons sérieux cinq minutes, si c'est moche comme ça mais qu'en plus c'est lent et saccadé, ça va vraiment pas le faire.

Atomic

Tout comme dans GTA, il est important de trouver des raccourcis. O.K. j'avoue, en fait j'ai raté le virage.





Les renforts en cours de partie sont une bénédiction.

SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR 2

GENRE
Commando-like amélioré

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
Best Way/ Ukraine

SORTIE PRÉVUE
Juin 2004

Le dernier clone de Commandos passé entre mes mains (que je ne nommerai pas afin de ne pas freiner sa chute dans l'oubli salvateur où il a trouvé refuge) ne m'a pas laissé un souvenir franchement agréable. Soldiers : Heroes of World War 2 (SHOWW2) s'annonce heureusement sous de meilleurs auspices, même si on apprécierait assez que les développeurs oublient un peu la Seconde Guerre mondiale. Voire les autres. Faites des jeux sur la pousse du gazon, je sais pas moi. Mais là, sachez-le, ça commence à lasser. Et je suis poli. Bref, revenons à SHOWW2, qui est plus proche du jeu de stratégie que de tactique, dans la veine de Ground Control en fait. Impossible de construire le moindre bâtiment ou la moindre unité, vous recevrez juste des renforts occasionnellement. Hormis ce bonus de chair fraîche, vous devez accomplir les objectifs avec la petite escouade dont vous êtes dotée en début de partie. Surentraînés, vos hommes savent manier les tonnes d'armes différentes tirées de leur barda (fusils, automatiques, grenades, lance-roquettes). Histoire de satisfaire les plus exigeants, les développeurs nous promettent une balistique crédible qui a le bon goût de gérer les coefficients de pénétration au travers des différents blindages. C'est Atomic qui va être subjugué par cette abondance de réalisme. Vos hommes savent également piloter n'importe quel moyen de transport. Tanks, side-car, transports de troupes, bateaux, c'est près de cent véhicules différents avec lesquels vous arpenterez les niveaux des quatre campagnes du jeu (deux du côté allié, une allemande et une russe). Enfin, SHOWW2 bénéficie d'un moteur 3D fort honorable qui permet aux plus destructeurs d'entre nous de ruiner les décors de multiples façons, en laissant çà et là les débris fumants des divers bâtiments, corps et véhicules.



Une tankinite aiguë ? Un suppo et au lit.

SHOWW must go on

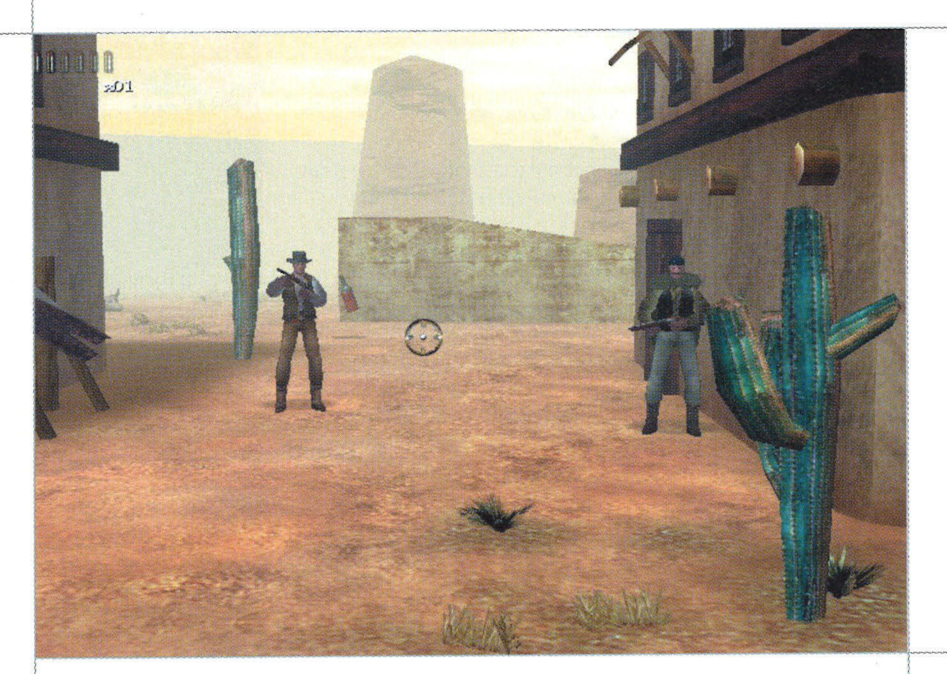
En dehors de quelques petits défauts d'ergonomie (les contrôles à la souris sont aberrants par exemple) qu'on espère corrigés pour la sortie, Soldiers est franchement prometteur. L'action est débridée, ça explose de partout, les hommes se mettent à couvert, balancent des grenades et on cherche rapidement à profiter le plus possible du décor et des fonctionnalités du moteur 3D.
On découvre également qu'il n'y a rien de plus frustrant que de se faire bloquer son char par une grenade dans les chenilles, ni de plus jouissif que de se venger immédiatement en collant un headshot dans la tête du responsable à grand coup de mitrailleuse (le jeu gérant la localisation des dommages). Le gameplay semble bien équilibré et il est possible de finir une partie avec un seul bonhomme contre deux chars et quelques péons. Bon par contre, je n'ai pas dit que c'était facile. Sachant que vous pourrez atteindre vos objectifs de différentes manières plus ou moins discrètes, il ne nous reste plus qu'à attendre sa sortie pour vérifier la qualité du produit fini, prévue pour cet été.

Bishop



Désolé ! Je nettoyais mon arme et le coup est parti tout seul.





WANTED GUNS

Chouette, encore un jeu avec des cow-boys. Mais contrairement à The Westerner, il ne sera pas question de carottes ici. L'histoire de Wanted Guns tourne plutôt autour d'une grosse manne d'or que se disputent deux petites frappes de l'Ouest. Plantons le décor : nous sommes au Texas, en pleine guerre de sécession. Vous incarnez le révérend Devlin, un prêtre pas tout à fait comme les autres. En effet, plutôt que d'aider votre prochain, vous avez plutôt la fâcheuse habitude de piller et détrousser allègrement le bon peuple, assisté d'une bande de crapules du même acabit. Et comme ça ne vous suffit pas, vous décidez un beau jour de jouer les cavaliers solitaires : vous plantez les autres membres de votre petit gang, les laissez tous pour morts et vous vous cassez avec le pognon. Pas de bol, comme c'est souvent le cas dans ce genre d'histoires dopées à la trahison, l'un de vos ex-sbires a survécu. Et Pedraza (c'est son nom), compte bien venir vous tirer les oreilles, voire d'autres parties plus sensibles de l'anatomie, pour récupérer son magot. En première lecture comme ça, le scénar' est alléchant : on évite les travers manichéens habituels, et l'on se réjouit à l'idée de pouvoir incarner un perso pas vraiment en reste quand il s'agit d'être une ordure.

Avance, tue, avance, ALT-F4

Le jeu est une succession de phases d'action, tantôt à la première, tantôt à la troisième personne. En mode FPS, rien à voir avec Outlaws de LucasArts, on lorgne ici plutôt sur Virtua Cop. On se déplace automatiquement de zone en zone, et l'on dégomme du méchant à grands coups de Winchester ou de canon scié (ou de dynamite, si vraiment vous êtes pressé) comme à la fête foraine, sans aucune liberté de mouvement. Pour les séquences en vue à la troisième, ce n'est guère plus excitant. Qu'il se déplace à pied ou à cheval, l'ami Devlin dispose d'un champ de vision relativement restreint, et l'on doit se contenter d'attendre que des ennemis pas très réactifs se décident à se jeter sur vous pour espérer un peu d'action. Et encore, rien de particulièrement trépidant : on clique avec frénésie sur le bouton de tir jusqu'à ce que mort s'ensuive, placé à dix centimètres de sa cible. Pas la peine de tenter d'esquiver : mieux vaut lui vider votre chargeur, vite. Aucune subtilité, c'est du bourrinage pur et dur. Le gros problème, c'est que pour le moment, la version testée n'offre pas grand-chose d'autre. Au mieux, ça fait penser à un bon jeu en flash, de ceux qu'on lance pour tuer sa productivité au taf. Au pire, ça donne l'impression d'avoir fait un bond d'une vingtaine d'années en arrière en terme de gameplay. Graphiquement, même en 1024, avec tout à fond, Wanted Guns fait un peu pitié, et les animations ne sont pas en reste : voir vos ennemis effectuer des culbutes en quatre frames alors que vous les canardez à bout portant, ça fait légèrement sourire. Très sincèrement, à moins d'un revirement à 180 degrés pour les dernières semaines de développement, je ne vois pas trop comment le jeu va pouvoir se démarquer. Si vous ne le rencontrez pas en test dans les prochains numéros, pas de panique : vérifiez du côté des news en vrac, il aura peut-être juste les honneurs d'un quart de page.

Faskil

GENRE
Cow-boys écervelés

ÉDITEUR
Nobilis

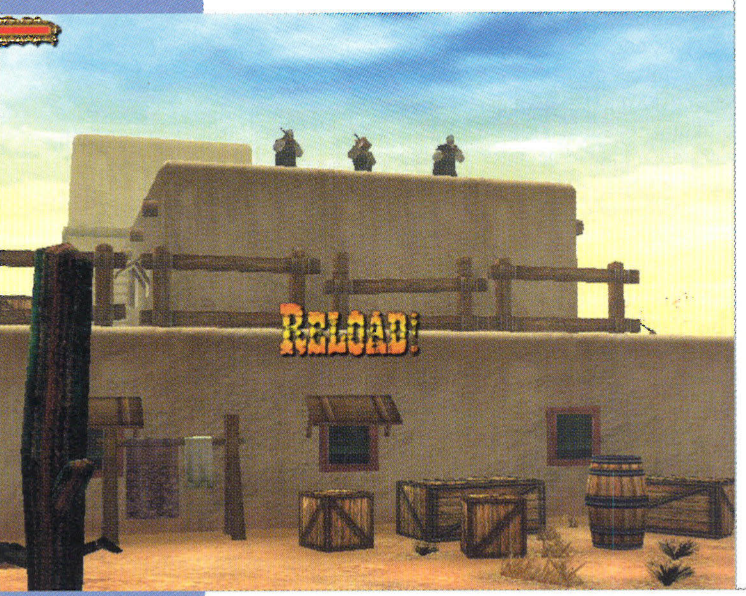
DÉVELOPPEUR
Iridon Interactive/ Suède

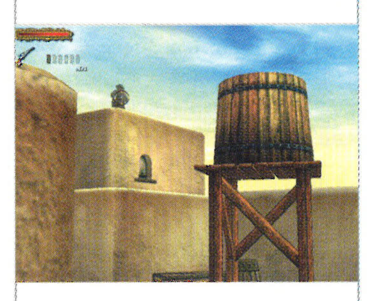
SORTIE PRÉVUE
Mai 2004



Vidage de chargeur à bout portant. Toute la subtilité du gameplay est là.

Mauvais timing pour recharger ses guns.





Wah cool, le nouveau jeu de DW Bradley ! Qui ? Bradley, le mec qui a fait Wizards and Warriors ! Quoi ? Le type qui a conçu Wizardry V, VI et VII ! Ah, lui... Ouais bon, O.K., de toute façon les fans de RPG hardcore peuvent se rendormir, cette fois on a affaire à du strafe-click-massacre à la chaîne avec tir à l'arc et largage de boules de feu en prime. Quant à l'histoire : conspiration blablabla meurtre blabla guerres blazzzbla mariage arrangé blazZzzZ disparition de princesse ZzzzZ... Action et hack&slash 3D ne seront pourtant pas les maîtres mots dans Dungeons Lords car un système RPG assez impressionnant vient approfondir l'intérêt du jeu, en tout cas sur le papier. Plusieurs races, six caractéristiques et plus de compétences qu'il ne semble raisonnable pour les besoins du gameplay. Comptez plusieurs types d'armes à maîtriser, plusieurs armures à enfiler correctement, différentes écoles de magie, des talents de voleurs (backstab, pickpocket) et même quelques possibilités « diaboliques » comme le drain de vie, les blessures ouvertes ou le ninjutsu (non, je ne comprends pas la classification non plus.)


Oui, c'est sombre, mais il y aura beaucoup d'autres environnements : forêts, montagnes, marais, ruines, etc.

DUNGEON LORDS

GENRE
Action RPG

ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
Heuristic Park/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Automne 2004

Et c'est vrai qu'après répartition des points gagnés à chaque niveau grâce au génocide total de la population locale, les changements se font sentir : parades plus fréquentes, missiles magiques plus efficaces, morts moins systématiques. C'est bien beau tout ça, mais pour l'instant, à part avancer et tuer tout le monde, on ne fait pas grand-chose dans ce jeu. Ah si, on ouvre des portes et on assemble des petits puzzles à la Tomb Raider. D'ailleurs, votre personnage peut sauter, grimper et nager. Mouais, marrant cinq minutes. Est-ce la version bêta qui est trop limitée ?

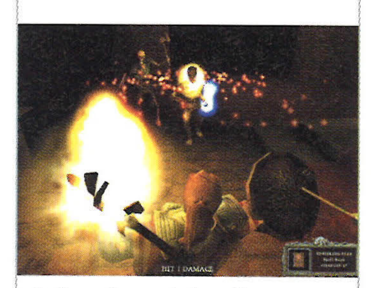
Un poing de fer dans un gant de RPG

Oui bah je demande à voir le jeu final pour être un peu plus enthousiaste et niveau réalisation, j'attends beaucoup du développement à venir, vu qu'il reste quelques mois. Les graphismes sont plutôt jolis et les animations assez fluides malgré une sévère réserve sur les sauts. De plus, les monstres ne sont pas mal conçus et certains sont assez originaux. En revanche, le gameplay est trop bordélique, on se demande sur quoi on tape et les coups sortent laborieusement malgré les maigres manœuvres d'attaque. Alors, dans un haussement d'épaules, on taille dans la masse approchante de gobelins, morts-vivants et autres monstres avec autant de tactique que pour une partie de chifoumi (ndCaf : nom savant du « pierre feuille ciseau », je précise pour les incultes comme moi) et pour seul cri de guerre « la survie ou le reload ! ». L'interface de jeu, peu pratique, n'aide pas non plus. Il faut passer par l'inventaire, qui met le jeu en pause, pour utiliser les potions et sélectionner les bouquins de sorts ? L'inventaire garde un exemplaire de chaque objet ramassé, les doublons étant immédiatement effacés ? C'est vraiment bizarre leur truc et je me demande ce qui sera gardé ou modifié. Tout est possible et la maniabilité pourrait facilement se métamorphoser en quelque chose de prenant et amusant. En fait, j'ai surtout peur que Dungeon Lords soit trop répétitif comme beaucoup de ses frères de genre et ce, malgré ses innovations intrigantes.

Fumble




Confus, le gameplay ? Je ne vois pas ce qui vous fait dire ça.


On lance les sorts à partir de bouquins limités en charge. Néanmoins, il y aura sûrement d'autres techniques.



Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.









Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



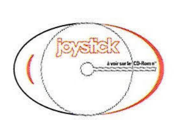
Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri

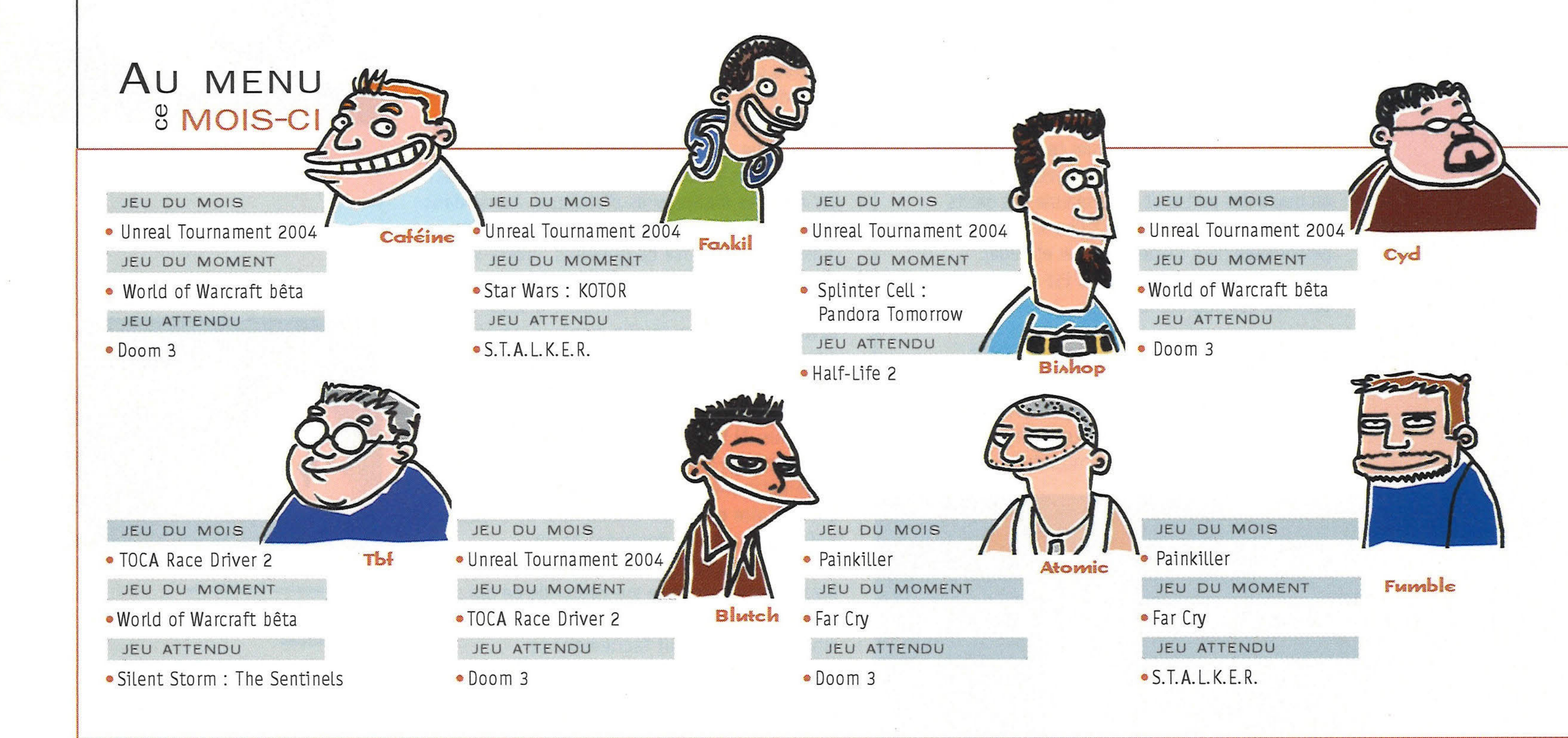


Démo ou patch présent sur le CD-Rom

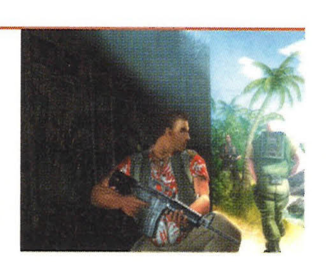


Démo ou patch présent sur le DVD-Rom

Au menu ce mois-ci



ACTION



1) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

2) **Sacred**
Ascaron/SG Diffusion

3) **Freedom Fighters**
Io Interactive/Electronic Arts

ACTION/TACTIQUE

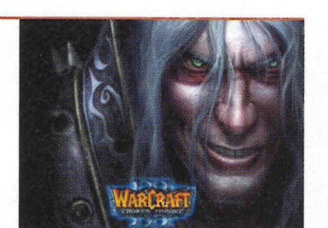


1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

2) **Raven Shield : Athena Sword**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Hidden & Dangerous 2**
Illusion Softworks/Take Two

STRATÉGIE/GESTION



1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

2) **Silent Storm**
Nival/JoWood

3) **Command and Conquer : Heure H**
EA Pacific/Electronic Arts

RÉSEAU



1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

2) **Unreal Tournament 2004**
Epic Games/Atari

3) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

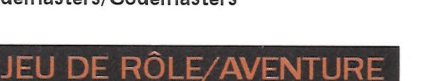
SPORT

04
colin mcrae rally

1) **Colin McRae Rally 04**
Codemasters/Codemasters

2) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami/Konami

3) **TOCA Race Driver 2**
Codemasters/Codemasters



JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan/Ubi Soft

SIMULATION



1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten battles**
Maddox Games/Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft

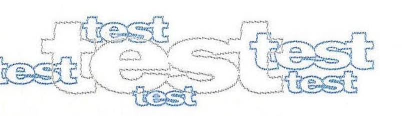
TOP DAUBES

1) **Universal Combat**
3000 A.D/Dreamcatcher

2) **La guerre de Cent ans**
Paradox Entertainment/Nobilis

3) **Bad Boys 2**
Black Element Software/
Empire Interactive





VOTRE QUOTIDIEN MÉTRO-BOULOT-DODO VOUS EXASPÈRE ? VOTRE PATRON SE PREND POUR LE BOSS ET VOUS REND LA VIE IMPOSSIBLE ? LES ÉRUCTATIONS MUSICALES DES FUTURES STARS DE LA CHANSON VOUS RENDENT NERVEUX ? BREF, VOUS RESSENTEZ LE BESOIN BIEN NATUREL DE VOUS DÉFOULER, MAIS VOUS VOULEZ ÉVITER TOUT ACCÈS DE FOLIE MEURTRIÈRE EN PUBLIC ? NE CHERCHEZ PLUS, NOUS AVONS LA SOLUTION : INSTALLEZ UT 2004.

FPS DE DESTRUCTION MASSIVE

Unreal Tournament 2004



« L'ambiance est chaude ce soir, j'arrive ! »

Je peux vous assurer qu'après une dure journée passée à encaisser des buts sur PES ou à essayer de se concentrer sur un texte alors que le voisin tente d'atteindre les 200 décibels avec sa perceuse, ça permet de décompresser de manière efficace. O.K., ça n'est pas nouveau, je crois même que le principe doit bien remonter à Doom 2 en multi mais franchement, à chaque fois qu'un jeu de ce type débarque sur nos machines de nantis, la maladie du frag systématique sévit de plus belle. Ce coup-ci, Unreal Tournament est à peu près seul sur son créneau du gros shoot bien bourrin puisque aucun Doom ou Quake digne de ce nom n'est parvenu jusqu'à nous (et Far Cry n'entre pas vraiment dans cette catégorie). Bref, cette version 2004 a le champ libre et c'est tant mieux, ça nous laisse tout le loisir de la décortiquer tranquillement.

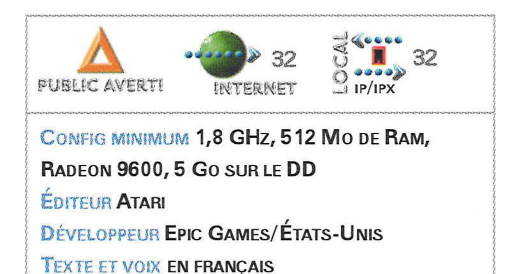
Prenez la cruauté d'Atomic, la fourberie de Fumble, la force brute de Tbf et Cyd réunis, l'ouïe de Faskil, le leadership de Caféine et laissez vos neurones à Bishop. Voilà, vous possédez toutes les qualités requises pour jouer à UT 2004. En fait, le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Unreal Tournament n'est clairement pas le genre de jeu avec lequel vous allez pouvoir initier votre grand-mère aux jeux vidéo. Non seulement le principe ne requiert pas vraiment de grandes qualités intellectuelles mais en plus, c'est violent, rapide, nerveux et ça lave le cerveau en profondeur au bout de quelques parties acharnées. Des gros barbares qui s'en mettent plein la tronche dans des maps truffées d'armes massivement destructrices, c'est ni raffiné ni très intelligent, mais mon dieu, qu'est-ce que c'est bon !



Lentement, ses ailes déployées, le Raptor vint se poser...

Un petit parfum d'add-on ?

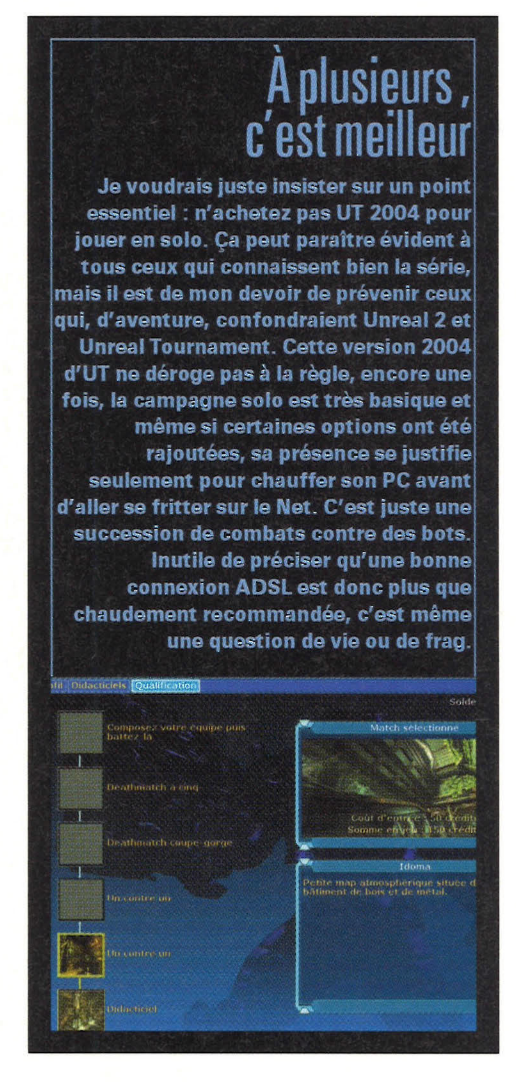
Je vous en parlais déjà en long, en large, en travers et en 3D dans le numéro de novembre dernier : UT 2004 amène avec lui deux nouveaux modes de jeux, Assaut et Attaque. Là c'est sûr, on va pas les mélanger, hein... Bon, quand je dis « les nouveaux modes de jeu », en fait, je devrais plutôt dire « LE nouveau mode de jeu ». C'est qu'ils sont rusés messieurs Jay Wilbur et Mark Rein, les deux papas du projet. En réalité, ils ont tout simplement récupéré le mode Assaut du premier UT et ils l'ont intégré à cette version 2004, hop, ni vu ni connu. Dans le principe, il s'agit de remplir des objectifs pour chacune des deux équipes dans un contexte à peu près scénarisé (oui, ce mot fait peur). Mais pas de panique, ça reste très basique. En gros, ça se résume souvent à défendre une base de manière intelligente ou à l'attaquer en



Config minimum 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, Radeon 9600, 5 Go sur le DD
Éditeur Atari
Développeur Epic Games/États-Unis
Texte et voix en français



Brusquement, dans un nuage de fumée, le Raptor nous a quittés...



À plusieurs, c'est meilleur

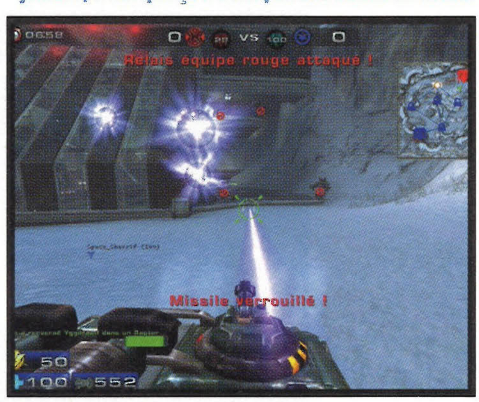
Je voudrais juste insister sur un point essentiel : n'achetez pas UT 2004 pour jouer en solo. Ça peut paraître évident à tous ceux qui connaissent bien la série, mais il est de mon devoir de prévenir ceux qui, d'aventure, confondraient Unreal 2 et Unreal Tournament. Cette version 2004 d'UT ne déroge pas à la règle, encore une fois, la campagne solo est très basique et même si certaines options ont été rajoutées, sa présence se justifie seulement pour chauffer son PC avant d'aller se fritter sur le Net. C'est juste une succession de combats contre des bots. Inutile de préciser qu'une bonne connexion ADSL est donc plus que chaudement recommandée, c'est même une question de vie ou de frag.

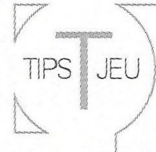
fonçant sur un point stratégique, avec une trame de fond à deux euros. Il faut par exemple intercepter un convoi supposé attaquer la race humaine et qui file à toute allure dans le désert, ou encore aborder un vaisseau-mère qui joue les épées de Damoclès au-dessus de notre bonne vieille planète bleue.

À l'assaut !

Tenez, tant qu'on y est, cette phase est assez, comment dire... embarrassante. C'est très déstabilisant car au départ, tout se déroule dans l'espace et les attaquants se retrouvent coincés dans des petites navettes spatiales. Il faut d'abord parvenir à zigzaguer entre les tirs de défense ennemis qui fendent le vide intersidéral, puis balancer la sauce sur les générateurs de boucliers du vaisseau-mère, tout ça en essayant de piloter ces espèces d'X-Wing qui rendent obligatoirement maladroit. En défense, on doit se placer dans les tourelles pour canarder les assaillants ou bien partir au contact avec les navettes entreposées dans le vaisseau principal. Le problème, c'est que ces séquences de space opéra version longue sont vraiment très molles, on a l'impression que tout se déroule au ralenti et du coup, ça dure trois plombes avant que les types d'en face aient réussi à démolir le générateur, à tel point qu'on fait tout pour les aider à atteindre leur objectif le plus vite possible. Ensuite, les agresseurs débarquent à l'intérieur du complexe spatial et là, c'est l'heure de passer à table. Les petits couloirs étriqués favorisent les rencontres sympas et tout ce beau monde se retrouve enfin pour redécorer le vaisseau dans la joie et la bonne humeur. Les bouts de barbaque se mettent à voler un peu partout, les persos saignent comme si chaque coup de fusil touchait obligatoirement une artère et ils se vident de bien plus de sang qu'ils ne peuvent en contenir... De ce côté-là, pas d'inquiétudes, UT 2004 est au moins aussi gore que les précédents volets de la série.

Si ces trucs bleus vous arrachent les bras et les jambes, c'est que ça n'était pas des bulles de savon.





Essayez de lancer les grenades collantes à l'intérieur des véhicules vides, sur le siège du conducteur. Ensuite, éloignez-vous et attendez qu'un imprudent monte à l'intérieur. Effet comique garanti.



À l'attaque !

L'autre nouveau mode de jeu, Attaque – Onslaught sur la version américaine –, est lui nettement plus proche d'un Battlefield dans son concept. Sur de grandes maps à ciel ouvert, chaque équipe démarre la partie dans sa base, avec quelques véhicules et une bonne réserve de gros guns au cas où. Le principe consiste ensuite à atteindre les différents Relais disséminés sur la carte et qui correspondent grosso modo à autant de petites bases neutres, où il devient possible de respawner dès qu'on a réussi à les garder sous contrôle. Détail sympa, on peut également

Les Relais sont représentés par de beaux hologrammes qui, une fois assimilés, renvoient une traînée lumineuse verticale dans les cieux, ce qui les rend visibles de très loin. À quand pour les McDo ?





Le Link Gun peut réparer beaucoup de choses, mais bon, faut pas trop pousser quand même

On a droit à de jolis visuels pour patienter pendant les chargements, mais on peut également en profiter pour aller chercher un café, bouquiner ou bien regarder un bon DVD.



UT 2004 permet de décompresser efficacement après une dure journée.

se téléporter entre les Relais qui ont été assimilés par notre équipe. Une fois qu'un des deux camps s'est approprié tous les points névralgiques de la map, le Q.G. adverse est alors déverrouillé et tout le monde est invité à une mégateuf avec roquettes à volonté, devant une espèce de gros générateur qu'il faut atomiser le plus vite possible.
Non vraiment, ce nouveau mode a été parfaitement adapté à l'esprit d'UT. Le gameplay reste bien équilibré, c'est efficace et surtout, ça permet de profiter pleinement des véhicules flambant neufs qui font désormais leur apparition dans la série des Unreal Tournament.

Un accident est si vite arrivé...

Les véhicules justement, parlons-en. C'est la véritable grande évolution de cet UT 2004. On trouve de tout et leur maniabilité est extrêmement simple et facile d'accès, même pour un joueur qui ne serait pas familier avec le gameplay d'Unreal Tournament. Hop, on appuie sur la touche d'action et on se retrouve instantanément aux commandes d'un des huit engins disponibles. Parmi eux, on remarquera le Manta, une sorte de petit speeder sur aéroglisseurs qui fonce à toute allure, le Scorpion, une jeep avec laquelle on peut déployer de grandes

Les nouveaux modèles sont arrivés !

Les armes inédites ne sont pas légion, mais heureusement, les nouveaux gadgets valent tout de même le détour. Si vous cherchez le descriptif des autres armes, il se trouve sur votre Joystick N°142, page 121 ; ça n'a quasiment pas changé.



Link Gun
Si le Link Gun n'est pas nouveau, en revanche, son fonctionnement a été revu et adapté au goût du jour : il est désormais très utile pour accélérer le processus d'assimilation des Relais ou pour réparer les véhicules.



Poseur de mines
En voilà une arme de chafouin ! Ce gros bidule balance des mines-araignées qui ont une fâcheuse tendance à courir dans les pattes des adversaires pour semer la zizanie. C'est également très efficace pour piéger un garage tout entier.



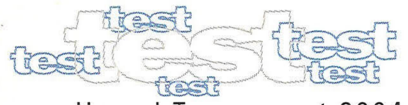
Illuminateur de cible
Cette espèce de fusil laser possède un fonctionnement proche de celui du Pointeur Ionique. Il permet de désigner une cible ou une zone précise, afin qu'un gros vaisseau vienne larguer des bombes incendiaires pour calmer les esprits les plus échauffés.



Avril
Le AVRiL, ou Anti-Vehicle Rocket Launcher, (non, moi non plus je n'explique pas la présence du « i «) est un allié indispensable pour se débarrasser des tanks un peu trop envahissants ou des avions Raptor un poil trop remuants.



Lance-grenades
Ce lance-grenades apparemment anodin peut envoyer des bombes collantes, qui ne manqueront pas de s'agripper avec amour sur le gilet de vos adversaires ou sur la carrosserie de leurs véhicules.

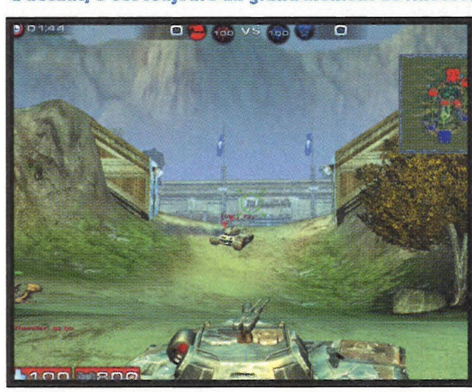


lames sur les flancs pour raser l'infanterie de près ou encore le Tank Goliath, un monstre d'acier aussi fun que bourrin ou carrément anti-jeu, ça dépend de quel côté du canon on se trouve. Bien sûr, il est possible et même conseillé d'arriver à s'entendre plus de cinq minutes avec ses coéquipiers pour piloter des véhicules à plusieurs. Par exemple, les espèces de camionnettes blindées que sont le Hellbender et le Leviathan permettent à un groupe de trois ou quatre soldats de prendre différents postes d'artilleur ou de mitrailleur. Je pense notamment à ce fameux blaster qui lâche de grosses boulettes lumineuses dans la nature avec le tir secondaire. Elles se mettent alors à flotter dans l'air pendant un instant, juste avant d'exploser à la chaîne et d'envoyer valdinguer toute forme vivante au point de respawn le plus proche. On peut également survoler les maps grâce au Raptor,
une petite navette hybride entre un avion et un hélicoptère, ou encore prendre position bien au chaud à l'intérieur des tourelles de défense. Bref, les véhicules ne sont pas de vulgaires gadgets disposés çà et là pour meubler les maps, ils rajoutent beaucoup de fun à l'ensemble du soft. Mais du coup, c'est tellement bon de piloter tous ces bidules motorisés qu'on se met à les chercher en vain sur les autres maps dédiées aux anciens modes de jeu, ceux qui étaient déjà présents sur UT 2003. Ben non, désolé les gars, les développeurs ont oublié de les rajouter.

Un réel Tourment

L'ambiance et le gameplay de cet UT 2004 sont largement à la hauteur de ce que j'en attendais depuis la version que j'avais essayée à l'automne dernier. Les serveurs sont déjà pleins à ras bord en permanence et il n'est pas difficile de participer à des batailles d'envergure. En mode Attaque, c'est quasiment palpitant à chaque partie : les lasers déchirent le ciel dans tous les sens, ça gueule de partout, les corps volent dans toutes les directions et il faut se frayer un chemin jusqu'au Relais qu'on a prévu d'attaquer. Quand on a de la chance, on retrouve des gars de notre équipe en train de manger de la roquette jusqu'à l'indigestion ou sinon, on se sent très seul face à un gros tank frustré en manque de frag qui nous renvoie à notre Q.G. plus vite que prévu. La dernière fois que ça m'est arrivé, j'y suis retourné en Raptor, en fonçant dans le ciel sans me soucier des autres combats qui faisaient rage à chaque détour des chemins que je survolais, pour enfin balancer une salve de roquettes sur le tank adverse qui a finalement explosé en mille morceaux. Évidemment, je n'ai pas tardé à l'imiter à la perfection grâce au missile à tête chercheuse qu'un petit fantassin malin m'a délicatement envoyé avec son AVRiL (l'arme anti-véhicules). Comme vous pouvez le constater, les batailles sont indéniablement trépidantes...
En clair, ça déchire grave.

L'attaque d'une base avec l'appui de plusieurs chars d'assaut, c'est toujours un grand moment de finesse.

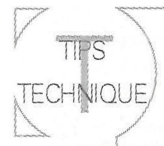




La station MIR... ah non, c'est un vaisseau qui menace la Terre. Bah, je vois pas bien la différence



Trop souvent délaissé par les joueurs, le fusil d'assaut classique est pourtant très efficace. La preuve en image.



Attention, méfiez-vous, UT 2004 devrait être disponible aussi bien sur DVD que sur CD-Rom. Procurez-vous plutôt la version DVD, parce que l'install à partir des six CD est aussi pénible qu'elle en a l'air.



C'est pas bien de se cacher derrière une arme !

Les véhicules ne sont pas de vulgaires gadgets disposés çà et là pour meubler les maps, ils rajoutent beaucoup de fun à l'ensemble du soft.



Pan, touché en plein cœur. Quelle précision diabolique.

Splendide, mais pas trop

Si UT 2003 avait quand même fichu une sacrée claque au niveau technique, personnellement, je suis beaucoup moins impressionné par ce nouvel épisode. Le moteur a beau avoir évolué, je n'ai pas été transcendé par la beauté des textures ou la physique des corps qui réagissent pourtant de manière remarquable aux explosions et autres rencontres fortuites avec un speeder lancé à fond les manettes. Attention hein, l'ensemble est tout de même très réussi, mais à titre de comparaison, j'ai davantage été bluffé par Far Cry, surtout que ça ressemble franchement encore beaucoup à la version 2003. Les maps, elles, sont variées et très bien pensées. C'est un vrai régal de les enchaîner et d'arpenter les différents niveaux dans des décors qui tranchent les uns avec les autres : des collines enneigées aux ruines enfouies dans le désert, en passant par les architectures froides et métalliques des habituelles bases spatiales, rien à dire, c'est vraiment du bon boulot de la part des level designers. En tout, on a droit à une quarantaine de nouvelles maps sur les 95 proposées, le reste étant directement issues d'UT 2003, mais c'est déjà pas si mal. C'est simplement dommage que les modes Assaut et Attaque ne soient pas davantage fournis en niveaux – moins d'une dizaine dans chaque mode, c'est pas énorme.



Le réchauffé, c'est parfois bon

J'ai quand même quelques reproches à formuler à propos de cet UT 2004. Premièrement, les chargements sont interminables. Il m'est souvent arrivé d'attendre trois ou quatre longues minutes à regarder la petite loupiote de ma tour s'affoler en continu avant de pouvoir rejoindre la moindre petite partie. Avec 2 GHz sous le capot, une bonne brochette de Dual DDR et un système fraîchement formaté et en parfaite santé, c'est assez énervant. Ensuite, comme je vous le disais plus haut, il est dommage que les véhicules n'aient pas été davantage exploités dans les anciens modes de jeu. De même, les séquences de pilotage dans l'espace sont idéales pour casser l'ambiance frénétique d'une soirée d'UT. Je rajouterais aussi que l'arsenal a seulement été updaté et non renouvelé. Mais je préfère terminer sur une note positive, alors hormis ces quelques ratés, je peux vous assurer qu'UT 2004 est une vraie réussite qui reprend le flambeau de la série avec brio. M'enfin, c'est quand même dommage que ça ressemble encore trop à UT 2003. Ah zut, je voulais finir sur une note positive. Tant pis.

Blutch

Un peu de technique

Avec une petite GeForce 3, oubliez tout de suite. Ça vaut même pas la peine de lancer une partie, sauf si vous rêvez de voir mourir votre vieille carte graphique dans un abominable petit nuage de fumée noire. Pour vous donner une idée, ça rame même en 800x600 16 bits. Non, mieux vaut prévoir un bon 2 GHz et une Radeon 9600 Pro ou XT pour être tranquille. Là, c'est jouable et le frame-rate ne viendra pas se mêler aux petits problèmes de lag qu'on peut rencontrer ici ou là.



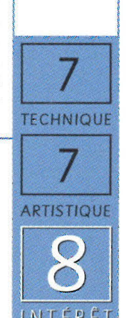
La coloration de la skin est maintenant en rapport avec la couleur de l'équipe à laquelle on appartient. Mais de toute façon, au bout d'un moment, tout le monde devient rouge.

En Deux Mots

La série des Unreal Tournament monte en puissance au fur à mesure des versions. Plus que jamais, ça pète de partout, c'est rapide et les véhicules apportent clairement une bonne dose de fun par rapport à UT 2003. En plus, avec les nouveaux modes de jeux, la variété des maps et le gameplay réglé au poil, **UT 2004** s'impose sans problème comme la nouvelle référence du shoot multijoueur brutal et nerveux.

+ Toujours aussi violent et jouissif
+ Les nouveaux modes de jeux sont vraiment réussis

- Ça ressemble trop à UT 2003
- Les phases de combats spatiaux, pénibles
- Pas assez de nouvelles armes



7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT





Allez, hop, je lance l'engin. Savage, que ça s'appelle. Avec un titre pareil, c'est plutôt le genre de tests qu'on refilerait à Atomic, mais passons… Jolies cinématiques d'ouverture, très stylées Warcraft III, on est en terrain connu. Tiens, curieux, pas de campagne solo, que du jeu online et multi ? Ma foi, pourquoi pas… Je choisis un serveur pas trop peuplé pour faire mes premières armes, je bascule sur la sélection de ma race entre les deux disponibles (Humains ou Bêtes), et voilà le moment de peaufiner mon perso. Ah, c'est plutôt mince ça : une seule classe dispo ? Et une seule pauvre arme de mêlée ? Bon, ben, tant pis. Je prends ce qu'on me propose, et c'est parti. Première incursion sur le sol de Newerth et c'est plutôt joli. Il y a définitivement un petit côté







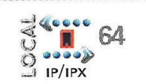
SOUS SES AIRS DE PETIT FPS BOURRIN, SAVAGE CACHE EN RÉALITÉ UN JEU BEAUCOUP PLUS STRATÉGIQUE, QUI N'A PAS À ROUGIR DEVANT LES GRANDS TÉNORS DU RTS. L'ASSOCIATION DE CES GENRES PEUT SURPRENDRE ET C'EST JUSTEMENT LA QUALITÉ DE SAVAGE. VOUS SENTEZ CE PETIT COURANT D'AIR FRAIS ? SUIVEZ-MOI, ON VA CHERCHER D'OÙ ÇA VIENT.

Savage

MÉLANGE DES GENRES







Config minimum 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 64 Mo
Éditeur Digital Jesters
Développeur S2 Games/États-Unis
Texte et voix en anglais



Oui oui, ça fait de jolis rayons verts, mais pour la précision, on repassera.

Warcraft dans la touche graphique, mais globalement ça n'atteint pas des sommets artistiques. C'est correct, tout au plus, et ça devrait suffire. L'arme que je porte m'impose une vue à la troisième personne et comme la caméra suit bien mes mouvements, la prise en main est immédiate. Une voix hurle dans les speakers « Attaquez ! » ou quelque chose d'aussi guttural. J'observe mes camarades de jeu, qui partagent ce carnage grâce à la magie du web et en avant. Direction le camp adverse que je repère sur la mini-map. Je ne me fais pas prier, je fonce dans le tas, bien décidé à ne faire aucun quartier.

Rien ne sert de courir

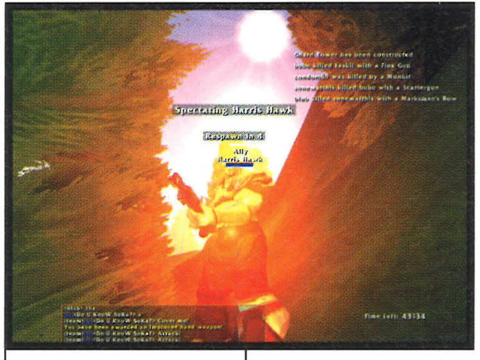
Vingt secondes plus tard à peine, je respawne à mon point de départ. O.K., il y a quelque chose qui m'échappe. Les mecs en face avaient des guns plutôt sympas, qui tiraient des rayons verts, je veux le même. Plutôt que de me relancer dans la bataille avec mon malheureux personnage, j'effectue une petite inspection du camp. Ah ben voilà : en pénétrant dans la garnison, je me vois proposer de nouvelles armes, certaines pour rien, d'autres en échange de pièces d'or. Je n'ai pas un sou, je vais me contenter de ce rayon bleu gratos

Incursion nocturne dans le camp ennemi. C'était avant que je réalise l'inutilité de la jouer « furtif ».



Un peu de technique

Nul besoin d'une grosse bécane pour profiter des joies de l'égorgement à la hache. Le gigahertz recommandé par les développeurs est amplement suffisant et une modeste GeForce 3 devrait tenir le choc sans trop sourciller.


Il vient de m'exploser le buffet. Il est content. Il prend la pose.

Un jeu bien caché

Faute de distributeur dans l'Hexagone (le jeu n'est pas traduit et la maîtrise de l'anglais indispensable), il faudra vous rabattre sur les sites de vente en ligne (amazon.co.uk par exemple) ou votre importateur préféré pour trouver ce produit. Vu les qualités de ce titre, les choses peuvent toutefois évoluer dans les semaines qui viennent.


TIPS JEU

Un bon point de départ si vous trouvez la doc un peu chiche et pestez contre l'absence de tutorial, c'est le site de SavageGaming. Des guides, des tips, tout ce dont vous avez besoin pour endosser le rôle de Commander sans essuyer les plâtres.
www.savagegaming.com/

là. Il y aussi d'autres classes de persos disponibles, j'opte pour un Savage, à l'apparence plus féroce. La voix hurle à nouveau de charger, avec une conviction qui me fait presser le pas. Retour sur le champ de bataille, j'explose quelques monstres errants au passage pour collecter un peu de pognon et je lance ma deuxième charge sur le camp ennemi. Déjà, ils font moins les fiers. J'en extermine quelques-uns pour le sport, avant de sombrer sous un feu nourri. Bien, deux minutes debout, c'est déjà mieux.
Mais quelque chose m'intrigue : cette voix qui nous donne des ordres, d'où vient-elle ? Sur l'écran de préparation de son héros, je clique sur « Commander » et surprise !

L'habit ne fait pas le moine

Me voilà à la place du chef des armées, dans un mode de jeu visiblement RTS et le moins qu'on puisse dire, c'est que je n'ai pas la moindre idée de ce que je vais devoir faire. Petit coup d'œil dans la doc pour éclaircir tout ça. C'est là qu'on sent cruellement le manque de tutorial. D'autant plus que confier ainsi les rênes de la garnison à un novice sans préparation, c'est plutôt risqué pour l'ensemble de l'équipe. Au final, heureusement, si on est un habitué du genre, on retrouve vite les mécanismes de base : on produit quelques péons qu'on envoie récolter des ressources (au nombre de deux), on leur fait construire de nouvelles infrastructures. Celles-ci permettent à leur tour de développer des armes plus destructrices et des classes supérieures de persos. Chaque race dispose de cinq types d'unités militaires différentes : Nomade, Sauvage, Guerrier, Légionnaire et Catapulte pour la Légion Humaine ; Scavenger, Stalker, Prédateur, Summoner et Behemoth pour la Horde des Bêtes. Si les humains tentent de survivre grâce à leur technologie, les bestioles qui hantent la surface de la planète ont, elles, développé un petit talent pour la magie shamanique. Ça promet.

C'est en forgeant

Avec une vue en hauteur, classique dans le monde des RTS, je gère mon camp du mieux que je peux, boostant les recherches pour offrir de meilleurs atouts à mes troupes et je tente tant bien que mal de coordonner l'effort de guerre. Malheureusement, ce premier essai est un échec cuisant. Les autres joueurs sont visiblement énervés par mon incompétence et décident de me destituer après



La guerre des mondes

Savage ne propose que deux races distinctes, mais elles s'avèrent particulièrement bien équilibrées. La Ligue Humaine dispose d'armes de mêlée et de tir et peut en confectionner de nouvelles en cours de partie. La Horde des Bêtes maîtrise quant à elle une forme shamanique de magie, déclinée en trois variantes : Entropie, Feu et Strata. En outre, les humains peuvent se servir de leurs armes de poing pour parer les coups adverses, alors que les Bêtes disposent d'un avantage dans leurs déplacements et esquives.





On peut aussi choisir dincarner une... catapulte.



En mode FPS, on côtoie ses péons qui se tuent à la tâche.

un vote entre deux parties. Tant pis pour moi, je continuerai la lutte en bonne chair à canon. C'est d'ailleurs le principal reproche que l'on pourrait faire à Savage. Si, à la base, l'idée de faire reposer toute la finesse du gameplay sur un travail d'équipe bien organisé est excellente, cette volonté joue aussi souvent en sa défaveur. Il suffit de se retrouver sur un serveur peuplé de mauvais perdants, ou de pros qui n'ont que faire de mettre leur vie dans les mains d'un débutant, et le jeu perd une bonne partie de son charme. Autant le dire tout de suite : pour en profiter pleinement, Savage nécessite une bonne dose de patience, un gros investissement en temps et des coéquipiers conciliants. Sinon, c'est le flot d'insultes garanti et ce n'est pas le genre de détail qui donne envie d'y rejouer.

La solitude des grands leaders

Néanmoins, si toutes les conditions sont réunies, Savage peut s'avérer un moment de pur plaisir, étalant un nouveau type de gameplay plutôt jouissif. Comptez entre 30 et 60 minutes par manche, pour peu qu'une des deux équipes ne rush pas comme une brute dès le début. À chaque nouvelle partie, tout le monde repart de zéro, il n'y a pas de côté « persistant » à l'univers. On ne ressent pas l'implication dans un conflit plus global (pourtant fort bien narré dans l'écran de présentation) et on se contente de livrer ses petites batailles sans autre but que l'anéantissement de l'autre. Si la partie FPS dispose d'une palette d'armes suffisamment intéressante (mais pas extraordinaire), c'est surtout le côté RTS qui devrait susciter le plus grand intérêt. Parce qu'il permet d'avoir une vue d'ensemble de la bataille et confère un côté nettement plus stratégique à ce qui ne semble être qu'un étripage basique lorsqu'on s'y immerge. Mais il n'y a place que pour un Commander par camp, et il vous faudra faire preuve d'une bonne dose d'acharnement pour parvenir à maîtriser toutes les données du problème. Le jeu ne gère pas le chat vocal, ce qui limite un peu les possibilités de commander avec efficacité ses troupes, mais permet toutefois d'envoyer des ordres vocaux pré-enregistrés aux autres joueurs, à l'instar d'UT2004 par exemple. Dans le cas où vous sommez un de vos coéquipiers de remplir une tâche particulière, il a encore la liberté de refuser. Mais un peu de charisme et la promesse d'or ou de points de skill devraient le motiver.



Coup d'œil sur le camp allié, la « patte » Warcraft est indéniable.

Un verre à moitié plein

Au final, un jeu en demi-ton donc. Une partie FPS un peu molle sur la longueur, avec des combats qui se résument souvent à une surenchère de « clics » acharnés, combinée avec une partie RTS nettement plus intéressante mais difficile d'accès. Savage repose avant tout sur le bon esprit d'équipe et un gros investissement du joueur. Mais si vous parvenez à vous dégoter des coéquipiers avec qui le courant passe plutôt bien et si la perspective de longues heures d'apprentissage ne vous rebute pas, foncez ! Ça ne parviendra peut-être pas à faire décrocher Caféine de World of Warcraft, mais vous, ça vous permettra encore de patienter pépère jusqu'à sa sortie...

Faskil

En Deux Mots

MÉLANGE ÉTONNANT ENTRE RTS ET FPS, SAVAGE EST UN BON PETIT JEU QUI MANQUE CRUELLEMENT D'UN TUTORIAL OU D'UN MODE OFFLINE POUR SE FAIRE LES DENTS. UNE BONNE CONNAISSANCE DES SES COÉQUIPIERS ET UN COMMANDER EFFICACE SERONT DEUX ÉLÉMENTS CRUCIAUX POUR S'ASSURER UN VRAI PLAISIR DE JEU. À RÉSERVER DONC A PRIORI AUX HARDCORE GAMERS QUI SONT PRÊTS À Y INVESTIR UN MAX DE TEMPS. MAIS LE JEU EN VAUT LA CHANDELLE : QUAND LA MACHINE EST BIEN HUILÉE ET VOTRE ÉQUIPE RODÉE, SAVAGE EST TOUT SIMPLEMENT JOUISSIF. LE PLAISIR A UN PRIX.

+ Concept novateur et réussi
+ Un vrai jeu d'équipe
+ Deux races bien équilibrées
− Pas de tutorial ou de mode offline pour débuter
− Perd beaucoup de son intérêt sans esprit d'équipe
− Nécessite un gros investissement en temps

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Quand on combat un zombi de 30 m de haut, c'est tout juste si on fait attention aux bataillons de squelettes qui surgissent du sol.





AMOUREUX DU RÉALISME, DE LA FINESSE ET DE L'ART, PASSEZ VOTRE CHEMIN. SI VOUS CHERCHEZ DES PUZZLES SUBTILES ET DES TACTIQUES RAFFINÉES, CE N'EST PAS DANS PAINKILLER QUE VOUS EN TROUVEREZ. EN REVANCHE, SI VOUS AIMEZ LA SAUVAGERIE, LES HURLEMENTS ET LES CARNAGES FRÉNÉTIQUES, VOUS ALLEZ ÊTRE SERVIS. AMIS POÈTES, FAITES ATTENTION À NE PAS DÉRAPER DANS LES TRIPES EN PARTANT.

Painkiller

FPS QUI TACHE

Painkiller commence là où d'habitude tout s'arrête : vous êtes mort. Oui je sais, annoncé comme ça, c'est un peu brutal, mais par la suite vous allez clamser un bon paquet de fois donc autant prendre le pli tout de suite. Croyez-moi : la vie est dure, mais à côté de la mort, c'est du gâteau. Même refroidi, pas moyen d'être peinard ! Pourtant sur le contrat tout paraissait clair, les gentils au Paradis et les méchants en Enfer, on ne peut pas se tromper. Mais vous avez dû oublier de lire les lignes en petits caractères : inexplicablement vous êtes resté coincé au milieu, au Purgatoire. Un endroit sinistre où on attend perpét' sans trop savoir pourquoi, un peu comme une grande ANPE mais avec moins de paperasse. Après trente plombes, voilà qu'un employeur céleste se pointe et vous fait une offre que vous ne pouvez pas refuser : pour obtenir visa et carte de séjour vers le Très Haut, vous devez accepter un petit CDD peinard. Oh, rien de bien compliqué : attaquer seul et anéantir complètement une tripotée de légions infernales. Fastoche. En fait, l'ami Satan commençait à trouver le temps long en bas. Et comme il n'a rien d'autre à faire, depuis le commencement des temps, il prépare un coup d'État. Tout naturellement, Dieu a pensé à vous pour anéantir les armées démoniaques que le Vilain Cornu comptait utiliser pour lui piquer sa place de Grand Calife. Sacré lui ! Bon, normalement vous ne faites pas de politique, mais là, c'est vous ou eux, alors c'est tout vu.

Planque tes fesses Lucifer

Painkiller est un shoot old-school extrêmement bourrin, dans la lignée de Doom et Quake, où le scénario se limitait à quelques lignes de texte sur les écrans de victoire. Ici on ne s'embarrasse pas de dialogues, les cris de rage et les gémissements des agonisants suffisent. Pour ouvrir une porte, on tire dessus, pour finir la mission, on tue tout le monde et on cherche la sortie. On ne rampe pas dans les buissons à la recherche de victimes


PUBLIC AVERTI


32 INTERNET


LOCAL 32 IP/IPX

CONFIG MINI CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo
ÉDITEUR DREAMCATCHER
DÉVELOPPEUR PEOPLE CAN FLY/POLOGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Painkiller : un jeu qui poutre.

Dans une fraction de seconde, cet artisan jovial va me rôtir avec son lance-flammes.



à sniper à 200 m, on n'élimine pas furtivement les gardes au silencieux pour s'infiltrer discrètement, on ne peut même pas s'accroupir et il n'y a pas d'équipement. Nan, ici, l'esprit, c'est plutôt de foncer sur sa proie en sautant en zigzag pour gagner de la vitesse et lui liquéfier la tronche à bout portant d'un coup de chevrotine. Les niveaux sont une succession de zones à pacifier et en permanence des hordes d'ennemis vous attaquent en hurlant dans l'espoir de vous meuler au corps à corps. En général, dans le doute, il vaut mieux se jeter en plein milieu et massacrer tout ce qui bouge plutôt qu'essayer de se planquer dans un recoin. Contrairement à tous les réflexes des jeux réalistes, on survit en courant tout le temps et pas en se planquant comme un lâche. On explose les corps à la chaîne, y a du sang partout, des bouts de bras et de jambes qui volent… Comble de l'esthétisme et du bon goût, certains passages sont décorés de guirlandes de cadavres plus ou moins torturés dont certains sont encore vivaces, c'est très mignon. C'est peut-être aussi pourquoi le jeu est interdit aux moins de 16 ans, je ne suis pas sûr. En tout cas, ça doit pas être à cause du sexe, Painkiller étant plutôt limité question sensualité érotique.

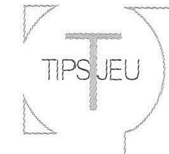


Ne jouez pas avec les encagoulés qui brandissent des haches plus grandes que vous, ils sont mauvais perdants.

Moi vois, moi tue

Même si la tendance générale est à l'ultra-violence la plus débridée, de temps en temps quelques passages font monter une ambiance bien flippante, à la Resident Evil. À un moment on doit par exemple s'occuper des patients d'un sanatorium hanté – en clair : exterminer la sympathique population d'un asile d'aliénés. On se retrouve par une nuit d'orage dans une vieille bâtisse du XIXe siècle, à explorer des couloirs poussiéreux à la lueur d'une lampe de poche, sans savoir par où ils vont nous tomber dessus. Tout est calme et pourtant il y a du pain sur la planche :

Pour finir la mission, on tue tout le monde et on cherche la sortie.



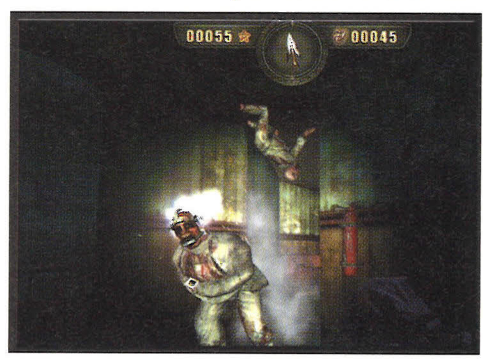
Si vous êtes un joueur expérimenté en matière de FPS, pour bien profiter du jeu, n'hésitez pas à choisir d'entrée la difficulté la plus élevée. Le jeu est vraiment facile en mode standard et en plus certaines cartes très sympas n'y sont pas accessibles.

une centaine de clients se cachent dans cette baraque, quelque part. On ne sait pas où. La musique est lente et inquiétante. Quand finalement tout se déchaîne, les haut-parleurs se mettent à cracher du heavy metal bien crade, pour réveiller les voisins et rythmer la tuerie. C'est l'horreur : des corps humains mutilés sortent par dizaines de leurs dortoirs, ils ont des grandes cicatrices sur le crâne à l'endroit de leur lobotomie. On leur a scié les mains et les pieds pour les empêcher de fuir alors ils rampent vers vous en bavant pour vous marteler de leurs petits moignons. Des gros balaises empaquetés dans des camisoles de force se traînent en hurlant pendant que le casque métallique boulonné



On a enfin trouvé une utilité pratique au moteur physique Havok : créer des monstres géants qui pulvérisent le décor à coups d'épaule et vous arrosent de débris de la taille d'une maison.

Y en a qui feraient vraiment n'importe quoi pour se rendre intéressants.







J'ai cloué ce type au mur, mais un nécromancien facétieux s'amuse à le ranimer pour me le lancer au visage.



En mode Démon, il suffit de voler vers les formes rouges qui s'enfuient et les déchirer en miettes d'un simple regard.

sur leur tête leur envoie des électrochocs massifs. Étrangement, ça n'a pas l'air de les calmer. Et quand tout ce joyeux bordel devient trop fatiguant à regarder, on fonce dans le tas, on trucide tout le monde à l'arme blanche et on vole leur âme.

Le plus méchant ici, c'est moi

En effet, une des rares subtilités du jeu c'est que l'on peut pendant quelques secondes collecter l'âme des ennemis vaincus. Ça redonne un peu de vie et surtout, dès qu'il en a récupéré 66, le héros se transforme en démon et ravage tout. Pendant quelques secondes la vue passe en noir et blanc, comme dans le fameux mode Berserk de Doom, et il suffit de regarder fixement un adversaire pour qu'il explose. La progression sur la carte est rythmée par les sauvegardes automatiques avant chaque arène à nettoyer. Le jeu est très linéaire mais comporte énormément de petits bonus, de passages secrets et d'objectifs secondaires. Compléter un niveau en remplissant certaines conditions uniques (ne pas prendre d'armure, n'utiliser qu'un flingue particulier, détruire absolument tout ce qui peut l'être…) permet d'obtenir des cartes de tarot magiques, activables ensuite pour faciliter la victoire dans les niveaux plus difficiles. C'est un peu gadget mais toujours bon à prendre. Un regret : il faut impérativement tuer tout le monde pour progresser et des barrières infranchissables bloquent le passage. Ça veut dire qu'on ne verra jamais un Painkiller Done Quick, l'équivalent des speed-run hallucinants de Quake 1 et 2, où l'on voit des aliens terminer le jeu de A à Z à la difficulté maximale en moins d'un quart d'heure.

Barbaque à la tonne

Avec environ vingt-cinq cartes dont certaines sont d'une taille impressionnante, Painkiller a une durée de vie solo appréciable pour peu qu'on n'y joue pas avec une difficulté réglée trop bas. Les monstres sont variés, plutôt stupides mais souvent équipés de plusieurs attaques et mouvements spéciaux. On croise des nécromants qui raniment des cadavres dans une ville pestiférée dont les habitants vous bombardent de leurs propres organes en décomposition, des vagues d'assaut de soldats de la guerre de 14 qui vous gazent et chargent baïonnette au canon en braillant, des ninjas farceurs et sautillants, des démons de la taille d'un immeuble qui essayent de vous piétiner… On ne peut pas dire que le scénario soit très cohérent, mais franchement on s'en tape. Si vous avez un ordinateur costaud et que vous aimez blaster des trucs pendant des heures en écoutant très fort de la musique de tordu, Painkiller est fait pour vous.

Atomic

Boucher, un beau métier

Le jeu ne compte que cinq armes, mais toutes ont plusieurs modes d'utilisation et elles sont utiles tout au long de la partie. Même l'arme de base est efficace jusqu'à la fin : symbole du jeu, le Painkiller rappellera de bons souvenirs aux fans de Braindead (le film culte qui a rendu Peter Jackson célèbre, avant qu'il ne s'égare dans des navets sirupeux plein de gnomes et de lutins). Cet objet exceptionnel me fait penser à une petite fleur délicate : en position ouverte, ses pétales forment les pales d'une sorte de tondeuse à gazon, merveilleuse pour faucher les zombis. En position repliée, le rotor sert à empaler tout ce qui s'approche et on peut le projeter à grande distance. En couplant les deux effets, on obtient une triple lame volante rotative qui tronçonne tout ce qui se trouve sur sa trajectoire et qui revient toute seule vers vous une fois son travail accompli. Peu d'ennemis résistent à ce traitement ! On retrouve à côté le traditionnel shotgun, couplé avec un distributeur d'azote liquide, histoire de faire de belles statues de glace puis les éclater en fragments. La mitrailleuse fait aussi office de lance-roquettes et un distributeur de shurikens automatique permet également d'électrocuter son prochain dans la joie et la bonne humeur. Mais mon petit chouchou c'est le lance-pieux, un accessoire foudroyant qui cloue littéralement ses cibles aux murs. Son tir secondaire projetant des grenades avec une appréciable cadence de tir, cet outil formidable en devient le compagnon idéal aussi bien pour les sorties intimes en tête à tête que pour les méga-teufs avec plein d'invités.

Un peu de technique

Plutôt gourmand, Painkiller demande une bonne config pour dévoiler tous ses charmes. Une machine moderne est indispensable pour profiter pleinement des graphismes. Testé sur la configuration minimum conseillée avec un niveau de détails moyen, la présence d'un grand nombre d'ennemis entraînait parfois des ralentissements importants. C'est surtout les explosions de cadavres, dont la trajectoire de chaque morceau est calculée par le moteur physique Havok, qui demandaient de très gros efforts au processeur.

En Deux Mots

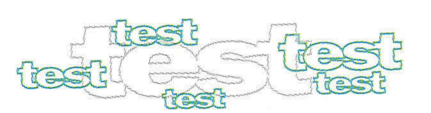
Exigeant techniquement et pas vraiment finaud dans son gameplay, Painkiller est un carnage à l'ancienne destiné aux nostalgiques de la grande époque. C'est beau, nerveux et rapide, peut-être parfois un peu facile mais très distrayant. Comme les modes multijoueurs sont plutôt fun eux aussi, Painkiller est à recommander aux gros bourrins fatigués des FPS réalistes.

- \+ BEUAARH, DU SAAAANG !!!
- \+ Monstres beaux, variés et originaux
- \+ Bonnes armes
- \+ Décors très réussis
- − Temps de chargement trop longs
- − Succession d'arènes fermées

Note	Critère
6	Technique
8	Artistique
7	Intérêt



PAR TEL 08 99 70 70 92*
PAR SMS Envoie la "ref" au 81581
Ex : pour "Hey Oh" en sonnerie envoie 60810 par SMS au 81581
MINITEL 3617 MOBIFUN***
PAR WAP GALLERY >> Mobifun
PAR TEL 0903 43 133 (1)
PAR TEL 0906 111 724 (2)
MobiFun
LES MEILLEURS SERVICES AVEC LE + GRAND CHOIX
+ de 450 modèles compatibles
SONNERIES
+ intelligent + fiable, nous t'envoyons la sonnerie adaptée à ton mobile. + de 4.000 sonneries à la demande
NOUVEAUTÉS
61773 Unhamed feeling
61772 The way you move
61771 One call away
61770 Make me wanna scream
61841 Yeah
61763 Stay with me
61769 I don't wanna know
61768 Banana style
61767 Absolution
61766 Tant pis
61765 Aïcha
61614 Modern times
61659 Tout envoyer en l'air
61573 Not in love
61572 I'm lovin it
61571 Da Hype
61570 Augen Auf
61434 Eternellement
61563 Slow Jamz
61561 Guilty
61559 Antilop S.A. Party
61558 Pas de panique à bord
61557 Par tradition
61382 It takes Scoop
61383 Somebody to love
TOPS KITCH
61109 Alexandrie, Alexandra
61062 Ouh la menteuse
61060 La chenille
61064 Un lapin
61053 C'est toi que je t'aime
61054 Isabelle a les yeux bleus
61032 Le petit bonhomme en ...
60950 La fête au village
TOPS RADIO
61015 Shut Up
60977 Sexy pour moi
60989 Hey Ya !
61200 Toxic
61084 Comme des connards
61072 So yesterday
61089 No woman, no cry
61124 In the shadows
60864 J'ai des choses à te dire
61146 Toujours pas d'amour
61127 My immortal
61131 Superstar
61142 Turn me on
61189 L'orphelin
61104 Si demain
61197 Suga Suga
60810 Hey Oh !
TOPS du MOMENT
61575 Pump it up
61574 Protège-moi
61562 Red blooded woman
61560 Born to try
61371 Bada boom
61370 Reviens dans ma vie
61368 Pris pour cible
61367 Evasion
61190 Ose
61153 Seven nation army
61150 Jumpin
61141 Hit that
61140 Calinda
61139 Qui de nous deux
61123 Glorious
61027 reviens
TOPS TV & FILMS
60887 James Bond V2
60888 Le parrain V2
60890 Simpsons V2
50007 Les bronzés
61006 Y'a du soleil .. V2
61007 Les bronzés font ... V2
TV & FILMS
60860 Le flic de Beverly Hills V2
60889 Mission Impossible V2
61043 Inspecteur gadget
61074 Le seigneur des anneaux
61108 Walker texas ranger
60965 Stargate
60967 Ca va déchirer
60859 L'Exorciste V2
62025 James Bond
66010 Simpsons
50015 Le flic de Beverly Hills
50016 Le parrain
60899 Gym tonic
50019 Exorcist
61049 Goldorak
61103 Terminator
60325 Frunkp
61045 Maya l'abeille
61029 Etoile des neiges
PLUS DE SONNERIES avec le catalogue illimité
PAR SMS Envoie par SMS "le titre" au 81818
EX: si tu veux la musique : SHUT UP envoie SHUT UP au 81818
COUPS de COEUR
61196 Showbiz
61192 Home
61155 Too lost in you
61154 Take me out
61379 Moviestar
61151 Rocking music
61150 Jumpin
61552 Wind of change
61140 Calinda
61133 This picture
61122 Gangsta nation
61096 Bambina
61134 Trouble
61038 Californication
61129 Saturday night
61369 Rendez-vous
60979 It's my life
60831 Going Under
Les INDISPENSABLES
60941 Parce qu'on vient de loin
60835 Sans (re)pères
60673 Papi Chulo
61380 With a little help from ...
60555 Satisfaction
61378 Take me to the clouds
61377 She believes in me
60827 Baby boy
60295 Hey sexy lady
61376 Mad World
60589 Laisse parler les gens
60490 Gravé dans la roche
60441 Au summum
60897 La chatte à la voisine
61372 Faint
SON MUSIK(*)
98008 Hey Oh !
98059 Week end
98055 Slow
98053 One heart
98052 Ohh
98046 Illusion
98048 Je t'aime
98047 It's my life
98018 Les bronzés font du ski
98043 Dj
98041 Cassée
98029 Ti amo
98054 Papi chulo
98027 Summer Jam 98051
Nothing fails
98045 Get my party on
98044 Feel good time
98014 La bamba
98007 Gravé dans la roche
98001 Satisfaction
98003 Chiuhuahua
95004 Dernière danse
98009 Hey sexy lady
98017 Les bronzés
98020 Live is life
98024 Rien ne me changera
CA VA CHANTER SUR TON MOBILE
(*) spécialement réinterprété pour ton mobile
ENREGISTRE TA PROPRE SONNERIE PAR TEL 08 99 707 107
Les HIFIS
95060 Une vache
95024 Un lion qui rugit
95027 Des chats qui miaulent
95026 Des chevaux
95043 Le cochon qui grogne
95025 Des chiens qui aboient
95010 Il te dit : Dans ta poche
95086 Une explosion
95020 La sonnerie année 80
95017 La cavalerie
95021 La sonnerie année 70
95019 L'alarme
95009 Il te dit : Dans ton sac
95075 DJ mixe
DU SPORT EN LIVE
95056 Des supporters en folie
95052 Tournoi de ping-pong
95135 Il dit : GOOOAAALLL
95063 Tennis en live
On s'y CROIRAIT
95007 Mort de rire
95013 Appel de Mars
95087 Un embouteillage
LES ANIMAUX
95208 Un aigle
95214 Un ours
95256 Un tigre
LES BRUITAGES
95082 Des pets
95081 Des rots
95077 Quelqu'un qui vomit
LA NATURE SE DÉCHAINE
95049 L'océan
95041 Des chutes d'eau
95057 La tempête
Plus de drapeaux du monde entier ? PAR SMS Envoie DRAPO au 81081
Plus de drapeaux animés ? (effet vent) PAR SMS Envoie PAYS au 81081
2 codes : le code noir pour les logos fixes et le code rouge pour les logos animés
Péter pue
animé : 75398
animé : 75139
animé : 75121
animé : 75399
animé : 75400
animé : 75401
animé : 75402
animé : 75403
animé : 75404
animé : 75405
Quoi ma gueule ?
Je t'aime
Tranquille
Tu me cherches ?
COOL MEC !
C d'la BOMBE
je t'aime
Je m'en contrerais bon Q à monde
Je ne ferais plus de bruit avec ma bouche
Plus d'ANIMAUX PAR SMS Envoie ANIMAUX au 81081
Plus de DÉCALÉ PAR SMS Envoie TRASH au 81081
Les logos 3D sur ton mobile
100% RÉPONDEURS
PAR TEL 08 99 70 70 55*
compatible pour ta messagerie ou ton répondeur à la maison
01083 J'adooore
01003 Au garde à vous
01072 Votre mission
01065 Ze vu un gros minet
01057 Allez fais tourner
01010 L'hotesse de l'air
01046 Ispice di connerie ...
01022 Vous avez vos papier
01017 En R.T.T.
01044 Aux Antilles
01011 Supporter de foot
01089 Johnny
01062 Donald
01096 Sylvester
01027 Mix Rap
01088 Clocl̈o
01102 Je viens juste d'apprendre
01029 Quelle mignonne petite fille
01077 Le flic de Beverly Hills
01048 Un russe bourré
CONTACT & TCHAT
PAR TEL 08 92 70 55 22**
PAR SMS Envoie CHAT au 61561
MOBIFUN la qualité en +
Encore plus de compatibilités : Les 450 compatibilités sur http://www.mobifun.fr ou au 08 90 71 02 01 (0,15 €/min.)
Un problème : Nous savons faire 24h/24 et 7j/7, contactez nos conseillers au 08 99 709 609*
Un accès direct : Ecrivez nous à : MOBIFUN BP 80181 AIX EN PROVENCE CEDEX 03.
La prévention : Mineurs demandez l'autorisation à vos parents
Plus de logos 3D PAR SMS Envoie 3D au 81081
L'abus d'alcool entraine des vomissements
Conduire en appelant tue
Fumer provoque de la fumée
Bouger provoque un déplacement
Mobile de Star
Se curer le nez salit les doigts
1 LOGO unique pour écrire ce que tu veux ! PAR SMS Envoie UNIK au 81081
Roter pue
Powered by CELLCAST MEDIA

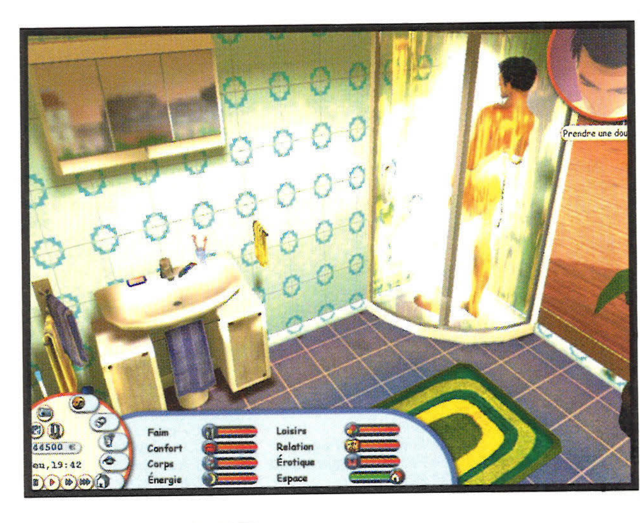


VOUS AUSSI, LES PETITES MOSAÏQUES QUI MASQUAIENT LES ÉBATS « OLÉ OLÉ » DES SIMS VOUS GAVAIENT ? RÉJOUISSEZ-VOUS ! SINGLES, CLONE TRÈS OUVERTEMENT ORIENTÉ JAMBES EN L'AIR, SE VEUT UNE ALTERNATIVE ADULTE AU TITRE DE MAXIS. L'OBJECTIF EST CLAIR, SIMPLE ET COMPRÉHENSIBLE PAR UNE AMIBE : TOUS SOUS LA COUETTE ! ET VITE, SI POSSIBLE.

Singles

DU CUL, DU CUL, DU CUL

Je me souviens avec émotion de mes premières parties de Sims. Quand je n'essayais pas de faire sombrer mes persos dans la dépression, comme tous les détraqués de mon espèce (Bishop, au hasard), je prenais un malin plaisir à tenter de les faire basculer dans le vice et la luxure. Le problème avec le jeu de Maxis, c'est qu'une fois que les Sims s'envoyaient en l'air, ce futile moment de bonheur était bien souvent suivi de l'arrivée inopportune d'une descendance bruyante, braillant non stop. Et comme me l'a bien expliqué la gentille madame de l'assistance sociale, « non, non, non : balancer le couffin au fond du jardin pour ne plus entendre les gémissements de sa marmaille, ça ne se fait pas, monsieur ». Du coup, j'ai vite lâché l'affaire. Quand j'ai appris qu'un ersatz « coquin » pointait le bout de son nez, j'ai levé le sourcil droit pour marquer le coup. Ma foi, après tout, si je peux enfin laisser libre cours à mon imagination débridée en matière de positions tantriques tout en justifiant mon salaire, pourquoi pas ?
Le principe de Singles est en gros le même que celui du Loft. Mais si, vous savez, cette émission télé que vous prétendez ne pas regarder. On colle deux jeunes personnes, choisies parmi un panel de douze, dans un grand appart vide et advienne que pourra. Objectif avoué : faire naître le grand amour entre les deux colocataires. Et si possible, le faire perdurer.



Copie conforme

Globalement, outre l'essence du concept, l'interface et le look sont également repiqués sans vergogne aux Sims. Les habitués du genre seront donc en terrain conquis. Huit indicateurs (faim, confort, corps, énergie, détente, relation, érotisme et environnement) vous renseignent sur l'humeur de vos personnages et vous permettent d'effectuer les ajustements nécessaires. Le pauvre Mike a la dalle ? Hop, un clic sur le frigo, et quelques minutes plus tard, le voilà rassasié. Linda se sent toute poisseuse en rentrant du taf ? Direction la douche, où la miss se refera une santé.
On peut aussi s'amuser à redécorer l'appart en achetant diverses babioles, mais l'impact sur le gameplay est loin d'être transcendant. Tout cela est extrêmement simple à mettre en pratique, chaque objet meublant l'appartement disposant d'icones qui vous permettent de savoir sur quelle caractéristique il influera. Un bon bouquin sera une source de détente, le tapis de sol pour faire des pompes boostera votre « corps », mais réduira d'autant votre « énergie ». On se rend assez rapidement compte que l'I.A. fait bien



CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Deepsilver/Allemagne
TEXTE en français **ET VOIX** V.O.



Mike, tu as entendu parler d'une invention fantastique ? Ça s'appelle une douche...



Personnalités multiples

Chaque « Single » est défini par cinq traits de caractère : extraverti/introverti, joueur/terre à terre, ordonné/désordonné, amical/inamical et névrosé/équilibré. Le problème, outre le fait que c'est « un peu court jeune homme », c'est qu'on n'en ressent quasiment pas l'effet en cours de partie. Pire : ces traits sont immuables, ce qui implique que les persos n'évolueront pas durant le jeu. Vous pourrez par contre agir sur leurs compétences (humour, boulot, romantisme, etc.), mais là aussi, le résultat est loin d'être flagrant.

son boulot toute seule en ce qui concerne les besoins primaires : manger, se laver, aller bosser, tout se fera automatiquement si par mégarde vous oubliez de vous en soucier. Ça tombe bien, on va donc pouvoir se concentrer sur la partie intéressante du soft : la drague.

Tout le monde à poil

Quatre modes de discussion sont disponibles (Romantique, Érotique, Amitié et Détente), disposant chacun d'un certain nombre de sous-catégories (flirt, baiser tendre, etc.) dont une partie seulement sera disponible en début de jeu. Progressivement, vous pourrez débloquer d'autres angles d'approche plus alléchants, tels que « caresses sur le canapé » ou « déclaration d'amour ». La clé du succès, c'est d'y aller progressivement. Ponctuellement, des événements scriptés viendront vous renseigner sur l'état d'avancement de la romance, malheureusement plombée par des dialogues convenus et dignes des plus mauvais films érotiques. Notez que je n'ai pas dit « X », la différence est de taille. C'est d'ailleurs le premier gros écueil du jeu : on nous annonce une débauche de sexe, et on se retrouve au final avec de timides parties de touche-touche sous la couette, sans aucun détail croustillant. Certes, il arrivera fréquemment que les persos se désapent, sans pudeur, ou se roulent de monstrueuses et interminables pelles, mais ça n'ira pas plus loin. Autant prévenir le pervers qui sommeille en vous…

Sors les poubelles, feignasse

Si le jeu est techniquement bien foutu, avec un moteur 3D très souple et une prise en main intuitive, on se rend malheureusement très vite compte des limitations du genre. Sans trop forcer, on passe les premiers tours de jeu à éduquer l'I.A. pour qu'elle pige par exemple que lorsqu'un gaz verdâtre s'échappe de la poubelle, cela signifie qu'il est sans doute temps de la sortir. Une fois les bases acquises, on se retrouve rapidement dans un rôle très passif, à observer les persos se débattre avec leurs tâches quotidiennes, attendant un moment d'accalmie pour balancer une salve d'avances et de clins d'yeux lubriques. Et pour ne rien arranger, les protagonistes manquent cruellement d'identité (peu importe les persos choisis, on a toujours l'impression de revivre la même histoire), le rythme du jeu s'essouffle très vite, et les fantasmes font place à l'ennui. Passé le fun des premières minutes, le verdict est sans appel : Singles est beaucoup trop facile. Il est tout à fait possible de le terminer en se contentant de laisser l'I.A. faire le sale boulot et en se concentrant exclusivement sur les marqueurs « érotisme » et « relation » pour pousser les tourtereaux dans les bras l'un de l'autre. Rien de plus. Manque de subtilité, manque de profondeur, on en ressort avec la désagréable impression de ne pas avoir d'emprise sur le cours du scénario. Un coup dans l'eau, à réserver aux impatients qui trépignent en attendant les Sims 2. Et encore.

Faskil

Un peu de technique

Le framerate n'est pas particulièrement primordial dans ce genre de jeu. Néanmoins, si vous souhaitez bénéficier d'une bonne fluidité dans les mouvements de caméra, il faudra compter au minimum un bon 1 GHz et 64 Mo de mémoire vidéo sous le capot.

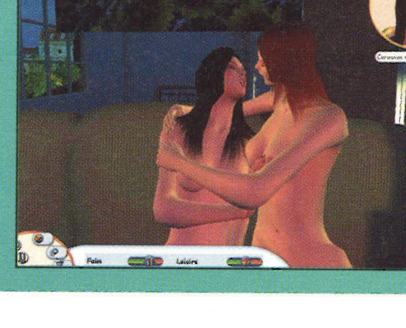


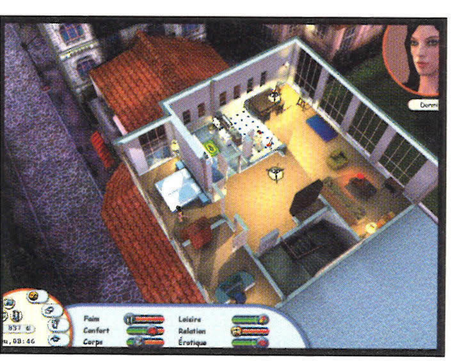
Mike a beau faire le poseur, ses stats sont dans le rouge, va falloir réagir.

Quelques pompes avant le dodo, c'est le voisin qui doit être ravi.

La vie en Pink

Petite originalité : vous pourrez tenter d'accoupler des garçons entre eux (oui, des filles aussi, je vous vois venir) grâce au mode Pink. Mais là encore, curieusement, cela ne changera pas grand-chose à ce qui se passe sur l'écran. Un perso à la base hétéro pure souche ne manifestera aucune résistance particulière face aux avances d'un colloc' de même sexe. Voilà qui renforce encore l'impression que « tout est déjà écrit » et qu'au final, on n'a pas vraiment d'autre rôle que de cliquer à gauche ou à droite de temps à autre, pour être sûr qu'ils bouffent et qu'ils pioncent entre deux sauteries.



Vue d'ensemble du modeste nid d'amour.



Ne vous émoustillez pas : vous n'en verrez pas plus.

En Deux Mots

SINGLES AURAIT PU ÊTRE UN TITRE RIGOLO SI CONTRAIREMENT À CE QU'IL ANNONCE, IL N'AVAIT PAS ÉTÉ QU'UNE VERSION LIGHT DES SIMS, AUSSI POLITIQUEMENT CORRECTE ET PRUDE. AU FINAL, ÇA DONNE UN PEU LA MÊME SENSATION QU'EN MATANT LE FILM ÉROTIQUE DU DIMANCHE SUR M6 : ON SAIT QU'ON NE VERRA PAS GRAND-CHOSE, QU'ON RISQUE DE S'EMMERDER, ON REGARDE QUAND MÊME POUR LA FORME, MAIS À MOINS D'ÊTRE FAN ABSOLU (OU EN MANQUE), ON ZAPPE VITE.



- \+ Moteur 3D de bonne facture
- \+ Prise en main rapide
- – Beaucoup trop facile et simpliste
- – Répétitif et lassant



Les bureaux de la rédaction après un bouclage mouvementé.

Mince, rendez-vous compte. En 2001, les premiers processeurs à 1 GHz s'imposaient tout doucement, Operation Flashpoint débarquait de nulle part et Joystick notait encore avec des pourcentages. Pour vous donner une idée, c'est à partir de cette époque qu'on a commencé à parler de Breed dans nos colonnes. Ce qui signifie que les développeurs de Brat Design travaillaient déjà dessus depuis un bon moment. « Je crois bien qu'il s'agit d'un des softs les plus bêta-testés, on a dû en parler au moins cinq ou six fois dans Joystick », me disait Tbf l'autre jour. Après une courte recherche dans les archives, je trouve un article dans le numéro d'octobre 2001 et à la fin, je tombe sur cette phrase : « Halo et Tribes n'ont qu'à bien se tenir, la concurrence arrive ». Écrire une preview est décidément un exercice périlleux.

De temps à autre, il faut aller sauver des soldats survivants qui n'ont finalement pas survécu, histoire de rompre la monotonie des missions.



Breed

FPS REPOUSSÉ POUR RIEN

IL Y A DES SIGNES QUI NE TROMPENT PAS. QUAND ON PERÇOIT DES GROSSES CERNES SOUS LES YEUX DE CAFÉINE, ON SAIT QU'IL A PASSÉ LA NUIT À JOUER À WORLD OF WARCRAFT. QUAND ON PREND 6 -1 À PES CONTRE PLUME DE JOYPAD, C'EST QU'ON A BESOIN DE S'ENTRAÎNER ENCORE UN PEU. ET QUAND UN JEU EST REPOUSSÉ PENDANT TROIS ANS, ON SAIT QU'ON RISQUE D'ÊTRE SACRÉMENT DÉÇU À L'ARRIVÉE.



Bon, c'est pas Et Poke et Peek ici

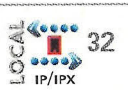
Tout le monde le sait, le pire ennemi de l'homme, c'est l'alien. Surtout dans le futur. Alors pas étonnant de voir une colonie de mutants attaquer la terre en 2610. Fort heureusement pour la race humaine, un navire intersidéral peuplé de soldats d'élite était justement parti pour une petite balade dans les environs galactiques. Le jeu démarre au moment où les derniers survivants de l'humanité rentrent à la maison et tombent sur leur femme au lit avec ces saletés de cafards intergalactiques.

Ça va barder !

Les premiers instants de Breed sont captivants. Au départ, on se retrouve dans une navette qui tente une percée dans la couche d'ozone (c'est déjà une passoire de toute façon) pour débarquer notre petit squad de soldats sur une base alien avancée. L'objectif est simple, il faut récupérer des documents ultra-secrets que ces bestioles farceuses ont planqués quelque part dans leurs locaux. Là, on est agréablement surpris car le soft nous laisse la possibilité d'arriver sans attirer l'attention des méchantes blattes venues d'ailleurs. Le chef nous hurle qu'il faut à tout prix flinguer les radars, en utilisant les mitrailleuses qui bordent les flancs de notre avion. En bon petit soldat malléable à souhait, je m'exécute,







CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo, GeForce 4
ÉDITEUR CDV Software Entertainement
DÉVELOPPEUR Brat Designs/ Grande-Bretagne
TEXTE en français **ET VOIX** V.O.

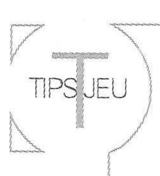
L'ambiance générale rappelle fortement celle de Starship Troopers.



On peut prendre le contrôle des tourelles ennemies quand on a bien nettoyé les environs. Et du coup, on a l'air vachement fin une fois qu'on est à l'intérieur.



Même si les reflets de l'eau sont réussis, n'est pas Far Cry qui veut.



Suivez bien la petite flèche rouge affichée sur votre boussole, ça vous évitera de traverser la map dans tous les sens pendant des heures. Vous vous ennuierez quand même, mais moins longtemps.

Mmmh, pas très solides ces buggies... même pas capables d'encaisser trois tirs de canon d'affilée.



mais malheur, je ne parviens à les détruire qu'à 98 % ! Du coup, paf, un gros comité d'ennemis nous arrose à l'arrivée. O.K., pas grave, je reload e et je m'applique. Évidemment, la fois suivante, j'explose tout. Mais… mais ils sortent d'où tous ces aliens ? Ben voilà, en fait ils sont toujours aussi nombreux parce qu'on s'est fait remarquer en détruisant les radars. Sympa le script. Au fait les gars, vous avez mis combien de temps pour le développer, votre jeu ?

Les forces en absence

Heureusement, les séquences d'action sont menées tambour battant. L'ambiance générale des 18 missions rappelle fortement celle de Starship Troopers, les aliens sortent de n'importe où et il faut être sur ses gardes en permanence. C'est très prenant, surtout quand on a pensé à couper la musique qui tourne en boucle dès qu'un ennemi apparaît. Dans cet environnement hostile, il faut bien sûr compter sur son gros fusil d'assaut, mais également sur ses coéquipiers. Oui car dans Breed, on évolue toujours avec un petit peloton de soldats sous ses ordres. On peut leur donner des directives très basiques ou diriger chacun d'entre eux séparément, selon le principe éprouvé dans la série des Rainbow Six. D'ailleurs, nos compagnons d'infortune se débrouillent très bien tout seuls, l'I.A. des alliés est au point : ils se soignent entre eux, s'échangent des medipacks et sont toujours à l'affût des ennemis.
En revanche, le même compliment ne s'applique pas aux aliens. Du moment qu'on n'entre pas dans leur ligne de mire, ils restent immobiles et avalent nos pruneaux par poignées entières sans manifester le moindre signe d'inquiétude sur leur état de santé. Je veux bien qu'ils soient décérébrés de nature, mais quand même, on aurait pu éviter



Il faut user et abuser du snipe pour neutraliser les artilleurs ennemis. Pas très original tout ça, surtout que c'est souvent le seul moyen de progresser.

cet écueil caractéristique du FPS bâclé… Au fait les gars, encore une question : vous avez mis combien de temps pour développer votre jeu, déjà ?

Laissez-moi conduire !

Le plus appréciable, c'est la liberté de mouvement laissée par le soft. En fait, la quasi-totalité des maps de Breed se déroule sur des îles. On peut donc se déplacer à peu près n'importe où, sans être bloqué par autre chose que la mer environnante ou les bâtiments ennemis. De plus, aucun chargement intempestif n'est à signaler, la map ayant été loadée une fois pour toute. L'autre bonne initiative des développeurs, c'est d'avoir implémenté des véhicules comme ceux d'Halo ou d'UT 2004.

Un peu de technique

J'ai testé Breed sur un petit LAN, composé d'un Athlon 1700+ avec une GeForce 3 Ti200 et d'un 2600+ combiné à une Radeon 9600 Pro. Avec la carte d'ATI, aucun problème, ça tournait bien et le Mercury Engine s'en tirait à merveille. En revanche, c'était bizarrement la cata sur la GeForce 3. Au bout d'un quart d'heure, j'ai dû arrêter de jouer avant de contracter une crise cardiaque des yeux tellement le soft peinait à maintenir une fluidité suffisante. C'est tout de même un comble vu la relative simplicité des décors.

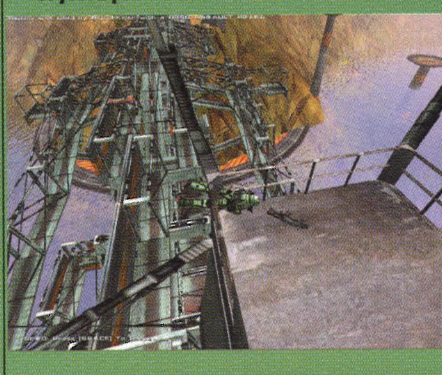


Le bunker qui soutient la mitrailleuse est... heu... ben il est passé où ?



Don't Try Again ! Pitié !

Comme je doute qu'on vous en reparle dans la rubrique Try Again avant un bon moment (pas avant Breed 2 à mon avis), je vais vous causer du multijoueur ici même. Breed ne propose que trois pauvres modes Deathmatch. Pas de CTF, pas de Team-Assaut avec des objectifs inspirés de la campagne solo, non, juste du Deathmatch décliné en trois versions différentes. Ensuite, les classes de persos proposées ne sont pas plus nombreuses que les doigts de la main (bon, disons les doigts d'une main de Fumble revenu de Tchernobyl) et elles sortent toutes de Team Fortress, bonjour l'originalité. Cerise sur le gâteau, seules huit maps sont disponibles et il est impossible de jouer avec des bots. Allez, retournez quelques pages en arrière et jetez plutôt un œil sur le test d'UT 2004.





Malheureusement, je regrette qu'ils n'aient pas davantage été exploités dans la campagne solo, à la manière H&D 2. On aurait aimé pouvoir traverser les maps à toute allure beaucoup plus souvent, en jeep par exemple, un peu comme ces d'jeunz qui sillonnent les rues avec la voiture de papa-maman et la sono à fond. Que ce soit les avions, les jet-packs ou les tanks, les moyens de locomotion ne manquaient pourtant pas. Oh bien sûr, on en trouve, mais ça se résume souvent à utiliser le canon d'un char d'assaut sans pouvoir le piloter des masses, si vous voyez le genre.

Loin d'être aliénant

Malgré l'abondance des scènes d'action, on se lasse très vite. Les aliens n'en finissent pas de débarquer par salves incessantes, on les shoote, on avance vers l'objectif, puis ça recommence. En plus, le gameplay est mou et la maniabilité pataude. Je sais pas si les développeurs l'ont vraiment fait exprès, mais on a réellement l'impression d'être un de ces gros balourds engoncés dans leur armure de trois tonnes. Résultat, niveau intensité, on reste à environ six ou sept années-lumière de la nervosité d'UT 2004 ou d'Halo (sur Xbox hein), pour ne citer qu'eux... Reste la réalisation. Le moteur propriétaire de Brat Design, à savoir le Mercury Engine, affiche un nombre suffisant de polygones. Les reflets de l'eau sont charmants et les teintes employées plongent les environnements dans des ambiances radicalement différentes (les maps enneigées sont presque du niveau d'Unreal Tournament... presque, hein). Là où le bât blesse, encore une fois, c'est plutôt au niveau du design général. Les aliens sont tous identiques (je n'ai recensé que deux types de créatures à ce jour) et la topographie des cartes manque cruellement d'originalité. Notez toutefois que certains éléments du décor sont destructibles ; par exemple, il est possible d'abattre le peu de palmiers qui ont été posés çà et là en tirant dessus, ou d'exploser certaines tours de garde avec des obus... Mais même avec ces bonnes idées sous-exploitées, Breed est une déception. Je comprends maintenant pourquoi le soft est annoncé à environ 40 euros en magasin. Si le jeu était sorti deux ans plus tôt ou allez, même six mois avant, on aurait peut-être pu accrocher. Mais là, c'est trop tard, non seulement la concurrence est déjà tranquillement installée mais en plus, les choses se sont accélérées avec l'arrivée de Far Cry et d'UT 2004 qui ont placé la barre encore plus haut. Trop haute pour Breed, en tout cas.

Blutch

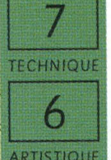


Les coéquipiers ramassent d'eux-mêmes les armes adverses quand ils sont à court de munitions.

En Deux Mots

TROIS ANS D'ATTENTE POUR ÇA ? JE PENSE QUE CEUX QUI SONT PLUS DÉÇUS QUE MOI DOIVENT ÊTRE LES DÉVELOPPEURS. LEUR PRODUIT AURAIT EU UN POINT DE PLUS L'ANNÉE DERNIÈRE. BREED N'EST AU FINAL QU'UN VULGAIRE FPS FUTURISTE QUI LAISSE UN CHOUÏA PLUS DE LIBERTÉ DE MOUVEMENT QUE LA PLUPART DES AUTRES JEUX D'ACTION. LE MOTEUR GRAPHIQUE AFFICHE QUELQUES COINS SYMPAS, MAIS POUR LE RESTE, C'EST ULTRA-CONVENTIONNEL ET DÉNUÉ DE CONTENU TANT PAR LA FORME QUE PAR LE FOND.

- + Les décors, mignons et destructibles
- + La liberté de mouvement
- + Environ 40 euros (mais c'est pas donné quand même)
- − Contenu maigrichon
- − Musiques insipides
- − Multijoueur squelettique



7 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT

GROS stress chez les fans d'Anno 1503 qui viennent d'apprendre que le patch multijoueur, attendu depuis si longtemps, ne verra finalement jamais le jour et qui en plus attendent depuis novembre que l'extension de leur jeu favori soit distribuée en dehors d'Allemagne. C'est bon les gars, on respire : elle arrive enfin ! Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de gestion à la Colonization, dans lequel on prend pied sur les rivages inconnus du Nouveau Monde pour y établir une colonie sinon prospère, du moins viable. Beaucoup moins militariste et nationaliste que l'ancêtre pondu à l'époque par Sid Meier, Anno 1503 se focalise essentiellement sur le développement économique durable et le commerce local, sans trop accabler le joueur de raids d'indiens hostiles, de taxes royales ou de guerres européennes. Au lieu de jouer au cow-boy, il s'agit plutôt de chouchouter ses habitants, faire du social, résoudre les problèmes d'urbanisme et maintenir un budget équilibré. Y aurait-il comme des divergences culturelles entre les développeurs allemands et étasuniens ? Bref. L'add-on propose trois nouvelles campagnes libres sans fin, permettant d'édifier un empire de A à Z avec des conditions de départ variables. Vu la taille des cartes, ça permet déjà de s'amuser un bon paquet d'heures, mais le principal intérêt réside dans la douzaine de nouvelles missions.

Bonjour, je recherche les Cités d'Or

On trouve un peu de tout, du jeu de piste pour dénicher le trésor perdu d'une civilisation oubliée jusqu'au conflit armé de bonne envergure, en passant par le génocide de quelques tribus inopportunes qui squattent nos ressources. C'est vrai quoi, ils sont marrants cinq minutes ces autochtones avec leurs pyramides zarbies, leurs tentes poilues et leurs poteaux de torture, mais ils seraient plus à leur place à trimer au fond de mes mines d'argent. Plus pacifique, une des missions propose de faire la contrebande du chanvre, une matière première indispensable pour la confection de cordages et qui a été inexplicablement bannie dans certaines cités... Des surprises grandes et petites viennent parfois troubler ce Sim City pour conquistadors : des révoltes populaires, ou des créatures agressives qui tuent les explorateurs imprudents (saloperie d'araignée géante). On va aussi enfin comprendre pourquoi ces crétins d'indiens arriérés ont baptisé le site de ma principale colonie « la terrifiante montagne de feu qui tremble et crache la mort ». Je déteste ces vieilles superstitions, surtout quand elles ont raison. Dans les améliorations du gameplay, on remarque de nouveaux bâtiments pour faire joli mais pas de nouvelles ressources, une meilleure gestion des entrepôts et un écran de statistique pour mieux gérer ses stocks et chaînes de production. Rassurez-vous amis puristes, le résultat reste quand même suffisamment obscur pour réserver le jeu à haut niveau à une élite de comptables maniaques nés avec un petit crayon vissé sur l'oreille. La possibilité de semer les champs automatiquement est aussi la bienvenue, planter un par un des millions de choux-fleurs devenant fastidieux à la longue.

Atomic

Plutôt que d'envoyer un navire rival par le fond avec sa cargaison, on peut maintenant le prendre à l'abordage et le conserver comme prise de guerre.





CONFIG MINIMUM CPU 800 MHZ, 256 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 16 MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR SUNFLOWERS ET MAXDESIGN/ ALLEMAGNE ET AUTRICHE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Anno 1503 : Trésors, Monstres & Pirates

COMPTABILITÉ INSULAIRE ET COUPS DE SABRE

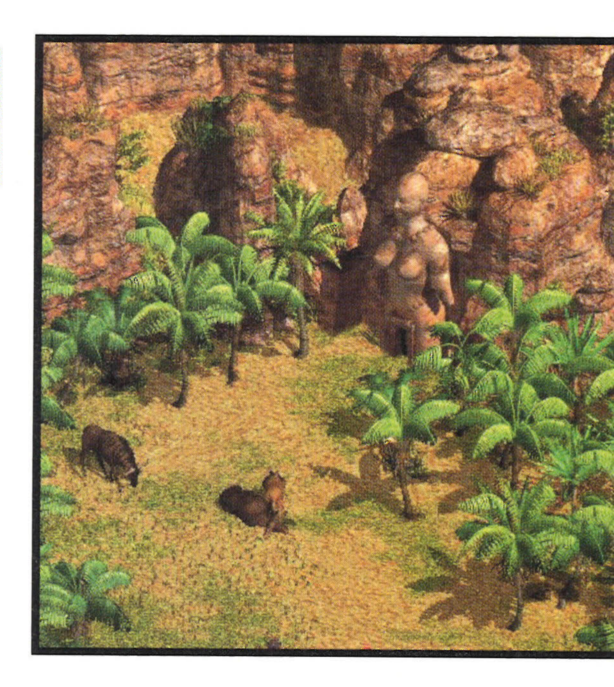
YOHOHO ET UNE BOUTEILLE DE RHUM ! EN ROUTE POUR LE NOUVEAU MONDE, MOUSSAILLONS ! AU PROGRAMME : VOGUER SUR LES SEPT MERS, PILLER DE RICHES GALIONS, DÉCOUVRIR DES TRÉSORS ET AFFRONTER DES MONSTRES ! PRÉVOIR AUSSI DE L'ASPIRINE ET DU CALCUL MENTAL.

Un peu de technique

Pas de surprises techniquement, ça reste de la 2D pourrie avec des angles de vue peu pratiques et une interface encore largement perfectible. L'avantage, c'est que ça tourne sans souffrir sur les vieilles casseroles.

Le commerce de ces petites feuilles vertes est illégal mais hautement lucratif.





En Deux Mots

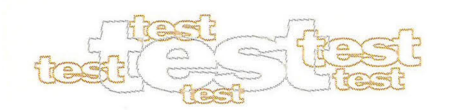
RIEN DE VRAIMENT EXALTANT, MAIS QUAND MÊME DE QUOI PROLONGER L'INTÉRÊT D'UN JEU TECHNIQUEMENT OBSOLÈTE MAIS AU GAMEPLAY PASSIONNANT. SI VOUS VOULIEZ UN « SIM DOM-TOM » PETIT BUDGET AVEC UNE GROSSE DURÉE DE VIE, NE CHERCHEZ PAS PLUS LOIN.

- \+ Patron ? La même chose s'il vous plaît !
- \+ Maniement un peu amélioré
- \- Visibilité approximative
- \- Le cliquer-glisser ? Moi pas connaître

3 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE



INTÉRÊT



ESPÈCE EN VOIE DE DISPARITION DEPUIS QUELQUE TEMPS, LES JEUX D'AVENTURE SE FONT PLUS RARES QUE LES PANDAS ET SE DÉVELOPPENT TRÈS MAL EN CAPTIVITÉ. CAP AU NORD POUR VISITER LA LIBERTÉ DES STEPPES DE SYBERIA ET VOIR SI LE CLIMAT LUI RÉUSSIT. PENSEZ À PRENDRE UNE DOUDOUNE ET DES MOUFLES, ÇA CAILLE.

Syberia II

AVENTURE FÉERIQUE





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram, Carte 3D 16 Mo
ÉDITEUR Microïds
DÉVELOPPEUR Microïds France
TEXTE ET VOIX en français



L'énigme de l'avion, un des moments les plus désœuvrants du jeu.



Kate se fera quelques trips avec une herbe locale pour retrouver de vieux souvenirs.

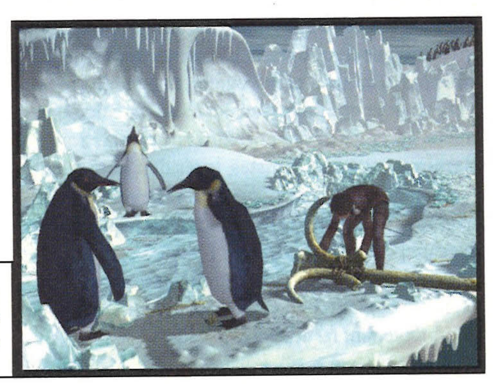
Dans Syberia premier du nom, l'histoire s'arrête au moment où l'héroïne, Kate Walker, plaque sa vie d'employée de bureau pour suivre un vieil homme à la poursuite d'une chimère. Il rêve de rejoindre Syberia, une île mythique perdue en Sibérie sur laquelle vivraient encore des mammouths. Chacun son trip hein, moi je voulais faire petit rat de l'opéra quand j'étais enfant. C'était avant que mon entourage ne me fasse remarquer que je ne suis pas taillé pour porter le tutu. Bref. Aux côtés de Kate, jeune aventurière au cœur d'or, on retrouve Hans Voralberg, vieillard inventeur d'un train à ressorts (qui servira d'ailleurs au déplacement de l'équipe) et d'Oscar, droïde-pilote aussi pénible et pétochard que C-3PO. Les personnages sont attachants et on est vite pris dans l'univers féerique créé par Benoît Sokal (à qui l'on doit le premier opus et L'amerzone). Fermez les yeux sur les impossibilités techniques et laissez-vous emportez dans ce monde peuplé de mécanismes et d'automates qui ne dépareilleraient pas dans « Edward aux mains d'argent » de Tim Burton. Pour vous plonger encore plus dans l'ambiance, des cinématiques de qualité se déclencheront pour mettre en scène les moments les plus mouvementés. Les graphismes des différents lieux sont plus splendides les uns que les autres et certains sont de véritables petits chefs-d'œuvre de finition, comme le magasin où on retrouve au sol les marques laissées par la jambe de bois du tenancier.

Mais pourquoi ?

L'interface dans le plus pur style point&click est très simple et dépouillée : votre curseur change de forme quand il passe sur un élément utile avec lequel il est possible d'interagir (examiner, parler, prendre). Contrairement à nombre de jeux d'aventure, rien n'est prévu pour vous faire partir sur de fausses pistes et tous les rares objets que vous ramassez sont utiles à un moment ou un autre. Un peu à la façon d'une bande dessinée, on passe d'énigme en énigme de la même manière que l'on saute d'une case à une autre (notamment parce qu'on ne peut pas faire autrement). Généralement assez simples ou assez logiques à résoudre, il arrive malgré tout que certains de ces puzzles mettent la patience du joueur à rude épreuve. L'énigme de l'avion écrasé en est le meilleur exemple. Vous venez d'assister au crash de l'appareil, le pilote est accroché à un arbre par son parachute. Endormi, son casque l'empêche de vous entendre. En regardant dans le cockpit à proximité, vous constatez que le tableau de bord comporte une dizaine de boutons sans indications, ainsi qu'un récepteur radio qui pourrait être fort utile avec l'émetteur repéré plus tôt. Vous devrez d'abord trouver comment l'allumer, puis la bonne combinaison des divers boutons pour afficher



L'inventaire très sommaire ne permet pas de combiner des objets. Autant de possibilités dont on doit se passer.



Salut les gars, je cherche un Yeti avec une grosse massue.

TIPS JEU

Si vous voulez pêcher du saumon orange, prenez le petit appât marron en haut à droite (censé évoquer une grenouille verte) et tentez la zone de pêche la plus à droite.

les deux paires de chiffres correspondant à la fréquence. Le tout, au hasard, en cliquant çà et là jusqu'à ce que la chance vous sourie. Pire, certains des indices donnés sont approximatifs (voir Tips Jeu) et certaines énigmes requièrent, pour les résoudre, une culture générale impressionnante.

Et ce n'est pas tout

Pénible également, le va-et-vient entre différents écrans. Par exemple, vous rencontrez une fillette qui vous apprend que son père retourne à l'usine tous les soirs. En discutant avec ce dernier, vous pressentez qu'il faut le faire partir pour pouvoir avancer dans le jeu. Seul élément utile du décor : l'horloge située près de lui. Après l'avoir retournée dans tous les sens, vous sentez qu'il faut retourner voir la fillette, qui vous apprend l'heure du départ du paternel. C'est reparti pour traverser les dix écrans qui, hormis leur beauté inhérente, ne sont caractérisés que par le vide qui les habitent. Connaissant l'heure, vous trouvez le mécanisme de l'alarme et faites partir le père qui laisse alors la clé de la porte dont vous avez besoin pour progresser (clé dont aucune mention n'a été faite avant, soit dit en passant). Hormis ces passages frustrants, Syberia II est l'occasion de se replonger dans le jeu d'aventure. Non pas comme dans un titre rigoureux à la Monkey Island ou Lesuire Suit Larry mais plutôt comme une expérience visuelle née d'un habile mélange de bande dessinée, de film d'animation, de puzzle et d'aventure.

Bishop



Hey Manu ! Tu descends ?







Se déroulant en beau milieu de la Sibérie, les décors sont très sylvestres.

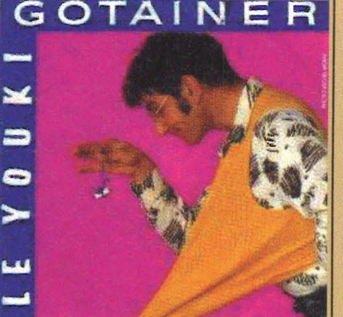
Un peu de technique

Des écrans statiques à foison, égayés par quelques animations ou personnages en 3D, rien qui puisse effrayer un PC bas de gamme. Seul l'antialiasing nécessitera un surcroît de puissance. Les musiques, souvent magnifiques, renforcent l'ambiance omniprésente. Quel dommage qu'elles soient aussi rares. Les voix sont de bonne qualité et il est regrettable que les dialogues ne servent qu'à la narration ou à donner des indices.



Le Youki

Animal né du croisement contre nature d'un ours et d'un phoque (on ne sait pas à quelle race appartenait la mère), le Youki est un vorace mammifère qui se laisse caresser par n'importe quelle main qui tient de la nourriture. Le bestiau est mignon tout plein avec ses grands yeux noirs et le voir se rouler dans la neige apporte un peu de joie dans les décors glacials de Sibérie. À ne surtout pas confondre avec le Youki de Richard Gotainer qui, lui, était notoirement ridicule.



En Deux Mots

SYBERIA II N'EST PAS UN JEU D'AVENTURE PUR ET DUR, C'EST UNE HISTOIRE SCÉNARISÉE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS. LES GRAPHISMES SONT MERVEILLEUX ET L'AMBIANCE ENCHANTERESSE. LE SCÉNARIO CONNAÎT MALHEUREUSEMENT DES LENTEURS ET LA RÉALISATION OBLIGE LE JOUEUR À SE TAPER DES VA-ET-VIENT EXASPÉRANTS ENTRE LES DIFFÉRENTS LIEUX, SANS QUE CELA SERVE L'INTRIGUE. SYBERIA II NE RAVIRA PAS LES FANS DE LA GRANDE ÉPOQUE LUCAS/SIERRA, TOUT AU PLUS CEUX DU PREMIER ÉPISODE EN QUÊTE DE RÊVES OU LES JOUEURS EN MANQUE DE POINT&CLICK.

+ Ambiance magique
+ Graphismes somptueux
− Les taches sur le gameplay
− Certaines énigmes illogiques

6 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

Toca Race Driver 2 : The Ultimate Racing Simulator

COURSES DE TOURING CAR

APRÈS AVOIR CONVAINCU CINQ MILLIONS DE PERSONNES DE DÉGAINER LEUR CARTE BLEUE, LA GRANDE SAGA DES TOCA CONTINUE SUR SA FOLLE LANCÉE. PAS ÉTONNANT DONC DE VOIR ARRIVER CETTE NOUVELLE MISE À J... HEU, CE NOUVEAU VOLET. MAIS SUR CE CRÉNEAU ULTRA PAS CONCURRENTIEL, RESTE ENCORE À VOIR SI RACE DRIVER 2 PARVIENDRA À S'IMPOSER FACE À SON PRINCIPAL RIVAL : RACE DRIVER PREMIER DU NOM. SUSPENS...



Maintenant, je sais que j'ai raison d'économiser... Un jour, tu seras mienne !



TOUT PUBLIC · 12 INTERNET · 12 LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM 1,2 GHz, 256 Mo, GeForce 3
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Codemasters/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



Comme son nom ne l'indique pas, Toca Race Driver 2 est le quatrième opus de la série made in Codemasters. Déjà, avec les épisodes précédents, les développeurs british nous avaient habitués à un certain niveau de qualité, mais le troisième volet sorti l'année dernière avait refroidi pas mal de monde avec sa conduite laxiste et son mode Carrière très controversé. Alors autant lâcher le morceau tout de suite : voilà, le pilotage est encore beaucoup trop clément avec les fous du volant pour prétendre à un quelconque titre de simulateur. Désolé de casser l'ambiance, mais c'est comme ça. Pourtant, la bêta nous laissait espérer une conduite plutôt ardue (sans parler du sous-titre honteusement prétentieux). Bon, je vous rassure tout de suite, le laxisme imputable au pilotage n'enlève rien à la qualité intrinsèque du gameplay, mais les amateurs de Grand Prix Legends et compagnie devront continuer à se serrer la ceinture pour une durée encore indéterminée.

Le seigneur des tonneaux

Le mode Carrière a été repris et légèrement amélioré. L'histoire est toujours aussi mielleuse mais l'ensemble est bien rythmé. Pourtant, ne vous faites pas d'illusion, si vous n'avez pas accroché sur Race Driver, il y a peu de chance pour que vous soyez scotché par ces nouvelles aventures... À part ça, on a droit aux classiques modes Course Simple ou Contre la montre, ainsi qu'à un mode Deux Joueurs sur écran splitté, qui vous donnera l'envie pressante d'acheter un deuxième PC et un câble réseau. En tout, c'est 58 tracés qui se cachent parmi 33 championnats. On peut donc aller râper de la gomme sur les authentiques circuits de Laguna Seca, Road America ou Donington Park, de Miami à Tokyo. En résumé, du bon contenu, mais rien qui soit suffisamment bluffant pour inverser le continuum espace-temps.



Et moi qui me demandais pourquoi j'avais du mal à tenir la route.



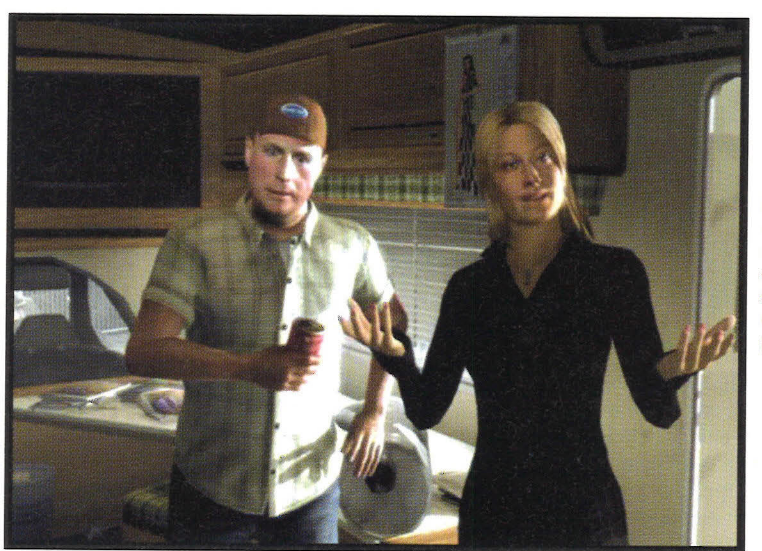
L'ambiance des compétitions de Touring Car est très présente.



Cette course est une des plus intenses. Le tracé regorge de virages perfides, la largeur du bitume pousse à la provocation et les bagnoles sont des Aston Martin Coupé. Tout pour être heureux.

Les deux tours

Le gros atout de Toca RD 2, c'est le nombre de véhicules disponibles. Ce nouvel add... (mince, décidément), ce nouvel opus fournit une batterie impressionnante de 35 voitures en tout genre. Enfin quand je dis voitures, ça dépend des cas. Piloter un monster truck, ça n'offre pas les mêmes sensations qu'une Mitsubishi 3000 GT ou qu'une Holden Commodore (l'Amiga vaincra !). Conduire un gros camion, c'est réellement tripant. On a l'impression d'être un camionneur d'élite, surtout quand on s'applique un minimum, car on est obligé de se concentrer sur la manière d'appréhender les courbes plutôt que d'appuyer sur le champignon comme un décérébré. On peut également piloter des Aston Martin, des Jaguar, des Formula Ford ou encore des pick-up, mais attention, n'oubliez pas qu'il faut d'abord s'armer d'une patience sans bornes pour débloquer une majorité d'entre elles en mode Carrière. Quoi qu'il en soit, Toca est à ma connaissance le seul jeu de voiture qui propose un tel panel de montures mécaniques si différentes les unes des autres. Le plus beau dans tout ça, c'est que le gameplay change radicalement en fonction du véhicule. Passer d'un veau qui met trois plombes à monter en vitesse à une Koening qui avale le bitume à la vitesse du son, ça demande un minimum d'adaptation et ça augmente considérablement la durée de vie du soft au passage.



Les cinématiques du mode Carrière sont bien fichues et tout se passe à travers les yeux du personnage principal.

Le départ du roi

Lorsque je suis allé faire un petit tour du côté de chez Codemasters en février dernier, j'avais déjà eu l'occasion d'appréhender l'excellence du gameplay avec un bon volant coincé entre les mains. Pour la version finale, les développeurs ont pris la bonne initiative de ne rien toucher, les bolides sont donc toujours aussi agréables à piloter, même au clavier. On enchaîne les courses en essayant d'utiliser au mieux l'aspiration des virages, on joue des coudes pour arriver à se frayer un chemin parmi les concurrents et il faut en permanence chercher les meilleurs placements sur le tracé des circuits pour prendre un maximum de vitesse. Croyez-moi, les courses sont intenses et le nombre de concurrents présents sur chaque circuit (de dix à vingt en général) permet des dépassements en pagaille, à grand coup de portière et de pare-chocs. Si vous avez déjà eu la chance inouïe, comme moi, de regarder ce genre de course sur Eurosport, vous verrez qu'on ressent vraiment le rythme soutenu omniprésent lors des vraies compétitions de Touring Car.



Attention, exercice difficile : trouvez le seul personnage qui n'a pas été copié/collé dans le public.



Certains circuits sont particulièrement réussis. Là, le revêtement de la route est couvert d'une texture ultra-détaillée et réaliste, sublimée par les reflets du soleil. Mais ça reste trop rare.

Tonnerre Mécanique

À peu près comme pour Colin 04, dans Race Driver 2, les collisions font joyeusement voler la tôle, les vitres partent en morceaux au moindre choc et on peut terminer la course dans le bac à sable avec deux pneus en moins. C'est un bon point pour ce Toca nouveau cru, même si la carrosserie des voitures a une sale tendance à prendre toujours la même forme lorsqu'elle se retrouve chiffonnée. En ce qui concerne l'I.A. des concurrents, elle n'est jamais ridicule. Les pilotes adverses se comportent comme des pros, quoiqu'un peu trop loyaux à mon goût. En fait, j'aurais bien aimé ne pas être le seul à être pris de pulsions sournoises dans les dépassements à grande vitesse. Côté son, les bruitages sont impeccables et le coach qui gueule dans la radio en mode Carrière pour nous donner des conseils crachote de manière très convaincante. Bref, sans atteindre les prouesses de Colin 04, l'environnement sonore n'a clairement pas été bâclé.

Un peu de technique

Pas d'hésitations, on balance la sauce. En 1280x1024 avec tous les détails à bloc (reflets, textures, distance d'affichage...), on ne perd pas l'ombre d'un fps, du moment qu'on laisse le filtrage anistropique tranquille... et qu'on possède une Radeon 9600 Pro... et un 2 GHz aussi, avec 512 Mo de RAM. Bon mais enfin quand même, avec ce genre de machine, c'est fluide et on est bien content de s'apercevoir que certains développeurs savent optimiser leur soft un minimum pour le matos du joueur moyen.

Ça mes amis, c'est leur « Terminal Damage Engine » en action, qui permet les déformations des véhicules. Quel dommage que la tôle prenne toujours les mêmes plis !

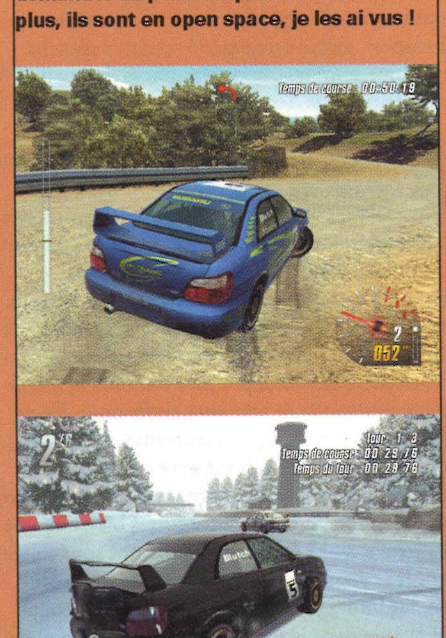




Ah, là, je reconnais bien le circuit d'Adelaide... Chui vraiment trop fort.

Ralliez-vous à la même cause

Toca Race Driver 2 propose deux ou trois championnats uniquement dédiés aux courses de rallye. Sérieusement, ces compétitions frisent le ridicule : la voiture glisse comme si elle était montée sur des aéroglisseurs lubrifiés et le frein classique n'a quasiment aucun effet, tout ça pour pousser le joueur à tirer comme un branquignol sur le frein à main. C'est consternant et c'est un manque de respect total au reste du soft qui bénéficie pourtant d'un modèle de conduite remarquable. Apparemment, les développeurs de Toca RD 2 n'étaient pas au courant que leurs collègues du bureau juste à côté travaillaient déjà sur Colin 05, parce que sinon, ils seraient allés leur demander un petit coup de main... Et en plus, ils sont en open space, je les ai vus !



Conduire un gros camion, c'est réellement tripant.



Un tour de force

Ah, venons-en à la réalisation. C'est qu'il est problématique, ce Toca. Autant je trouvais la bêta prometteuse, autant j'ai été déçu par cette version finale. Je m'explique. D'un côté, la modélisation et le rendu des bagnoles sont irréprochables, pas de doutes là-dessus. Mais à l'inverse, certains circuits sont assez insultants pour nos chips graphiques. Et je ne parle pas que des décors souvent insipides, mais aussi des effets environnants – excepté les reflets du soleil. Par exemple, sur le circuit des 4x4, la pluie qui fait semblant de tomber est d'un ridicule à toute épreuve. Dans le même genre, le public qui est composé de trois bitmaps copiés/collés sur tout le long de la route est tristement poilant. Certaines courses sont heureusement bien réussies, mais au final, l'aspect global du soft est un tantinet décevant. Pour preuve, les replays sont très quelconques et ne mettent pas en valeur les bolides comme dans un Gran Turismo par exemple. Dommage. Toujours au chapitre des défauts, le rétro n'a pas été implémenté en vue interne. J'aurais également apprécié qu'on puisse lancer des courses avec plusieurs types de véhicules en même temps, mais c'est impossible... Bon hein, pas de panique, Toca RD 2 reste un excellent jeu de bagnoles. Les véhicules sont nombreux, les circuits restent agréables à jouer et les courses débordent d'une intensité folle, notamment grâce à la gestion des dégâts. Mais franchement, je reste perplexe par rapport à l'aspect artistique du soft, qui n'a rien de comparable avec son copain le Colin. Pour un titre de cette classe, la pilule a franchement du mal à passer. Z'ont du bol qu'il soit tip-top leur gameplay, parce que sinon, c'était 50 euros d'amende et 1 point en moins sur la note finale.

Blutch

TIPS JEU

Inutile de s'arrêter aux stands pour les réparations. Si vous avez un pneu en moins ou la direction en morceaux, appuyez plutôt sur Echap pour recommencer la course, vous perdrez moins de temps.

En Deux Mots

Je reste circonspect vis-à-vis de Toca Race Driver 2. D'un côté, le gameplay est en béton armé et les sensations sont bien au rendez-vous, mais de l'autre, l'aspect général du soft est en-deçà de ce que j'espérais. Si certains circuits sont réussis, d'autres ont été bâclés sans pitié. Heureusement, la variété des voitures et l'intensité des courses nous rappellent que le soft reste passionnant à jouer. Coup de bol, c'est le principal.

- \+ L'intensité des courses et des dépassements
- \+ Des véhicules bien modélisés comme s'il en pleuvait
- \+ Une voiture, c'est fragile
- − Les circuits souvent vides et laids
- − Le mode Carrière trop contraignant
- − Les courses de rallye : ah ah ah

7	Technique
6	Artistique
8	Intérêt



Pendant que les cavaliers essayent d'enfoncer la porte et qu'une tour de siège approche, les défenseurs tournent mystérieusement en rond dans la cour…







CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
ÉDITEUR Sierra Studios
DÉVELOPPEUR Impressions Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Lords of the Realm 3

CHICANERIES ENTRE VOISINS

CONSTRUIRE UN TRÈS BEAU CHÂTEAU ET FRACASSER CEUX DES AUTRES EST PEUT-ÊTRE CE QU'ON PEUT FAIRE DE PLUS FUN SUR UNE PLAGE QUAND ON A HUIT ANS. C'ÉTAIT ÉGALEMENT VRAI POUR LES ROIS DU MOYEN-ÂGE, ÇA DEMANDAIT JUSTE UN PEU PLUS DE TECHNIQUE.

Lords of the Realm 3 est un petit jeu de stratégie temps réel dans lequel on envoie des bandes de soudards couper quelques aristocrates en rondelles pour leur piquer leurs châteaux. Les nobliaux en question refusent généralement de se laisser faire, ce qui entraîne plein de petites complications diverses, du genre Guerre de Cent Ans. Je n'ai personnellement rien contre les guerres, au contraire, mais ce genre de divertissement populaire implique quand même un minimum d'organisation pour ne pas tourner court et décevoir tout le monde. Il faut de plus que ça reste très simple, parce que toute la logistique doit être assurée par des grosses brutes analphabètes et par des fins de race au sang bleu délayé par des générations de mariages entre cousins. Heureusement, le système féodal a été inventé précisément pour faciliter tout ça. En tant que chef suprême, vous vous limitez à propulser vos sbires favoris à la tête de quelques lopins de terre et à les laisser se débrouiller seuls pour y produire des soldats, de l'or et de la bouffe. On peut orienter plus ou moins leur production, mais une bonne maîtrise des additions permet rapidement de trouver l'équilibre optimal, il n'y a donc pas lieu de se creuser la tête. On peut aussi offrir des parcelles à l'Église pour que des curés viennent y faire leurs trucs magiques et construire des cathédrales, mais je n'ai pas compris l'intérêt. En principe, la superstition et l'obscurantisme ont leur importance dans le jeu, mais à part une ou deux croisades pour éradiquer l'hérésie albigeoise, je n'ai rien remarqué de spécial.

De Crécy à Azincourt en passant par Poitiers, vous pourrez revoir quelques-unes des déroutes françaises les plus humiliantes.



Un peu de technique

À part quelques accès disque légèrement interminables, le jeu devrait tourner sans mal sur une machine d'il y a deux ou trois ans.

Un jeu vite chouan

Sur le plan stratégique, il s'agit essentiellement de regrouper vos armées puis d'écraser les petits paquets ennemis séparément. Parfois, il faut aussi assiéger leurs châteaux plus vite qu'ils ne prennent les vôtres. La principale difficulté consiste à affronter l'interface, retrouver ses troupes éparpillées sur la carte n'étant pas une mince affaire. Comme il est impossible de faire pause et que plusieurs batailles peuvent se dérouler simultanément, il ne s'agit pas de faire dans la finesse ou de perdre du temps à réfléchir à ce qu'on fait. On peut choisir de laisser l'I.A. gérer seule les batailles ou bien zoomer et diriger soi-même les combats tactiques. On se demande bien pourquoi on le ferait, il ne s'agit que d'une bouillie de pixels sans intérêt. On peut parfaitement gagner sans jamais se préoccuper de savoir si ses troupes sont des piquiers, des arbalétriers, des chevaliers teutoniques ou des paysans armés de fourches. Leur disposition sur le champ de bataille n'a pas plus d'importance. À titre de démonstration, le jeu inclut toute une série de batailles célèbres, qu'on gagne en moins de cinq minutes en envoyant toute la troupe à l'attaque au hasard. Les prises de châteaux forts sont du même tonneau : de loin, ça semble pas mal, avec catapultes et tours d'assaut, mais en pratique, on s'aperçoit vite que les défenseurs sont trop bêtes pour défendre le bon mur. Malgré ses petits graphismes 3D sympas (mais peu lisibles) et une ambiance sonore passable, LotR3 est vraiment trop simpliste pour retenir l'attention des joueurs confirmés. À réserver aux enfants ou pour passer le temps sans réfléchir.

Atomic



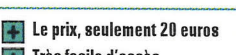
C'est quand même un peu confus.



En Deux Mots

Facile d'accès et pas trop moche, LotR est hélas beaucoup trop simple et répétitif pour qu'on s'y intéresse. Medieval : Total War, la référence, n'a vraiment rien à craindre.

+ Le prix, seulement 20 euros
+ Très facile d'accès
- On fait très vite le tour
- Gestion confuse à cause de l'interface
- Beaucoup de détails jolis mais totalement superflus





3 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



L'arbitre n'hésite pas à agresser les joueurs avec ses cartons jaunes.

Un peu de technique

Le moteur de FIFA 2004 a tendance à ramer un peu si on pousse sur la résolution. Avec une Radeon 9600 Pro, quelques saccades venaient déjà casser l'ambiance en 1024x768 32 bits, avec les options graphiques en qualité haute. Donc méfiance si vous êtes à la traîne niveau hardware.

UEFA Euro 2004 Portugal

FIFA 2004 PATCHÉ

SIX MOIS APRÈS LA SORTIE DE FIFA 2004, EA SPORTS N'A PAS PU S'EMPÊCHER DE DÉVELOPPER UNE NOUVELLE VERSION. C'EST PLUS FORT QU'EUX, ILS NE PEUVENT PAS SE RETENIR, SURTOUT QUE CETTE FOIS, L'EURO CONSTITUE UN PRÉTEXTE EN OR MASSIF. ALORS ALLEZ, ON FAIT UN EFFORT, ON LAISSE PES3 DEUX SECONDES ET ON S'Y MET

Pas de doutes, dès les premiers échanges de balle en mode Match Direct, on est bien en présence d'un FIFA 2004 à peine remodelé. Après un rapide coup d'œil dans les menus, on remarque la présence de quelques modes de jeu inédits qui se planquent par-ci par-là, comme le mode UEFA Euro 2004 (ça, c'est un nom original), qui est un genre de mode Carrière où on joue les matchs de l'Euro les uns après les autres. Bien sûr, si on est lassé de disputer les rencontres officielles, on peut toujours aller se dégourdir les jambes en match amical histoire de changer d'air, pour reprendre ensuite le tournoi bon pied bon œil.

Allez les bluffs

En dehors de ça, on trouve un mode Scénarisation très rafraîchissant, où il s'agit de créer une situation précise puis de prendre le match en route. C'est comme à la récré, on invente une histoire et on y croit : « On dirait qu'on était la France contre l'Angleterre, qu'on avait déjà pris deux cartons rouges et qu'il restait cinq minutes à jouer, d'accord ? » Ah oui, on peut aussi jouer un « Match de rêve » en composant sa modeste équipe à la carte, avec par exemple Kahn dans les cages, Nesta en défense, Beckham et Zizou au milieu et Vieri ou Henry en attaque. Mais à part ces petits détails – bien sympathiques au demeurant – la maniabilité n'a pas bronché. C'est plaisant, mais loin d'être aussi prenant que PES, avec un gameplay qui navigue toujours en eaux troubles, quelque part entre arcade et simu. Mais le vrai problème, c'est qu'en dehors des 51 équipes nationales et des joueurs sous licence, ben les clubs se sont fait la malle, Euro oblige. Du coup, c'est un peu léger... Au niveau de la réalisation, rien à signaler, c'est FIFA 2004 (deux mouvements de jambe en plus, peut-être ?). C'est assez joli et bien animé, comme d'hab. Je précise au passage que les chants des supporters sont admirablement retranscrits et que pour une fois, les commentaires audio ne sont pas ridicules. Alors voilà, vous savez à quoi vous en tenir : c'est un jeu de foot bien sympa, surtout si vous avez un ou deux potes pour jouer sur la même machine, mais si vous avez déjà FIFA 2004 ou PES 3, dormez tranquille.

Blutch

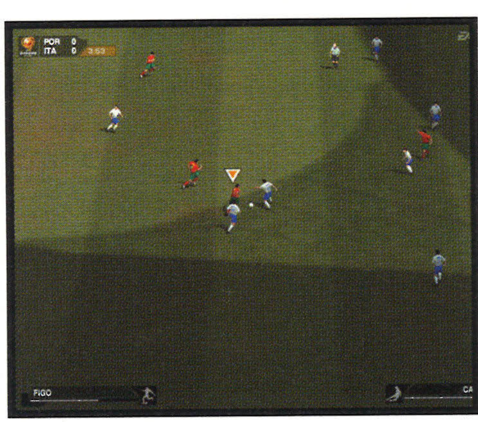
Le nouveau ballon Adidas sans coutures est bien sûr de la partie.





CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo de Ram, GeForce 3, Paddle conseillé
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE ET VOIX en français





Regardez comme l'ombre des stades est admirablement projetée sur la pelouse !

En Deux Mots

Voilà une énième version de FIFA dépêchée en urgence pour l'Euro 2004. Sans atteindre les délices de PES 3, le plaisir de jeu est au rendez-vous mais attention, ça reste du FIFA 2004 privé des clubs et avec des modes de jeu en plus. En gros, c'est un bon add-on déguisé en jeu entier.

- \+ Des modes de jeu inédits
- \+ La licence officielle
- \+ L'ambiance des stades
- − C'est FIFA 2004, sans les clubs
- − PES 3 est passé par là...

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

MÉLANGER LE GENRE RTS ET RPG, ÇA DEMANDE DE L'AMBITION ET DU TRAVAIL. CHEZ REALITY PUMP, ON EST SYMPA ET DYNAMIQUE. MÊME PAS PEUR. ILS ONT PONDU KNIGHTSHIFT, UN JOLI PETIT JEU RIGOLO ET SIMPLE, C'EST VIVANT ET MIGNON TOUT PLEIN ET NOUS, ON S'ENNUIE... INCROYABLE CE QU'ON S'ENNUIE.

Knightshift, c'est trois campagnes solo mêlant gestion stratégique et missions aventureuses, plus un RTS multi avec cartes à l'appui et moult options de jeu, plus une grande épopée RPG, plus de l'humour pouet pouet tralala. Oui, Knightshift, c'est tout ça mes amis ! Admirez ce contenu : le prince John doit regagner son trône, libérer une princesse et tuer un dragon. Un cliché, ça va... John construit donc son village, crée des unités, défend des positions, attaque en groupe, recherche des artefacts, etc. Une seule ressource pour tout cela : le lait. Avec ça, on fait des constructeurs, des combattants, des magiciens et même les bâtiments et leurs upgrades.
En multijoueur, les données sont les mêmes, avec des cartes pas si mal foutue. Chaque joueur consolide sa position avant de se mettre sur la gueule du voisin, en chopant des objets spéciaux au passage. Côté RPG, un personnage étoffé de quelques compétences (piège magique, berserk, force, mana,...) sera votre avatar. Tout commence par la disparition de Gallus le magicien, qu'il faut



Des archers, des lanciers, des sorcières, des chevaliers,... Et rien pour les gérer efficacement.

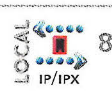


Knightshift

RTS/RPG LIGHT


TOUT PUBLIC


8 INTERNET


LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Dreamcatcher Interactive
DÉVELOPPEUR Reality Pump/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

élucider. Autre ajout pour ce mode : un inventaire sommaire et la possibilité de commercer.
Du Diablo-like simpliste, en quelque sorte. Quel que soit votre choix de jeu, vous aurez à affronter des loups, des ours, des loups, des morts-vivants, des géants, des bêtes bizarres et des loups. Certains se battent à mort alors que d'autres s'enfuient avant de succomber (les loups, par exemple).

L'humour allemand, c'est fascinant

Knightshift, c'est tout ça et en même temps, c'est rien du tout.
En tout cas pour un joueur expérimenté comme Vouzémoi (Bertrand Vouzémoi, champion du monde de jeu vidéo). Remarquez, ce jeu pourra être tout à fait agréable pour le joueur occasionnel ou débutant. Il est presque facile de prise en main et le gameplay est correct malgré son côté répétitif assommant. Au pire, on se bat un peu avec la sélection des unités et leur contrôle. De toute façon, on ne peut pas faire grand-chose avec, à part les envoyer au massacre dans un grand rush que ne renierait pas le grand Cyd lui-même. Au moins, on parcourt le jeu dans un environnement enchanteur. Les décors sont bien foutus, avec les sons adéquats et pleins d'effets visuels ravissants. En revanche, de nombreuses étapes d'animation sont restées dans les cartons.
Enfin, et cela m'a vraiment surpris, les voix sont parmi les meilleures que j'ai pu apprécier dans un jeu. Dommage que l'humour tant vanté par le marketing ne soit pas plus présent.

« Plutôt mourir que d'appeler du renfort... À l'aide ! », « Oh une jolie petite fleur. Oups je me trompe de scénario » ou encore « Eh vous, le type à la souris, aux secours ! » Ah là là, on rigole bien hein ! Ahem... Un peu plus de folie dans les dialogues, dans l'histoire et dans le contenu même, ça n'aurait pas fait de mal.
Les blagues sur les belles-mères, ça va cinq minutes. Et les loups aussi.

Fumble

Élagage à l'explosion magique ! On peut détruire pas mal d'objets dans le décor.



Un peu de technique

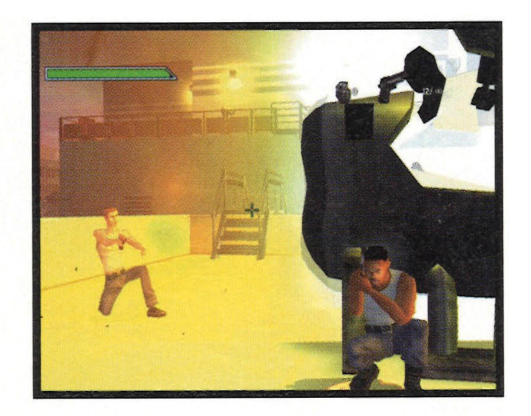
Tous ces jolis effets, ça se mérite. La config minimum est de mon cru pour un jeu en détails moyens. Avec un peu plus de mémoire, une bonne carte 3D et un processeur qui tape dans les 1,8 GHz, vous pourrez jouer tout à fond en 1024x768 sans bobos. Sinon, la masse de bidules techniques que vous pouvez régler pour faire tourner le jeu est impressionnante. On aurait aimé autant de rigueur dans le gameplay.

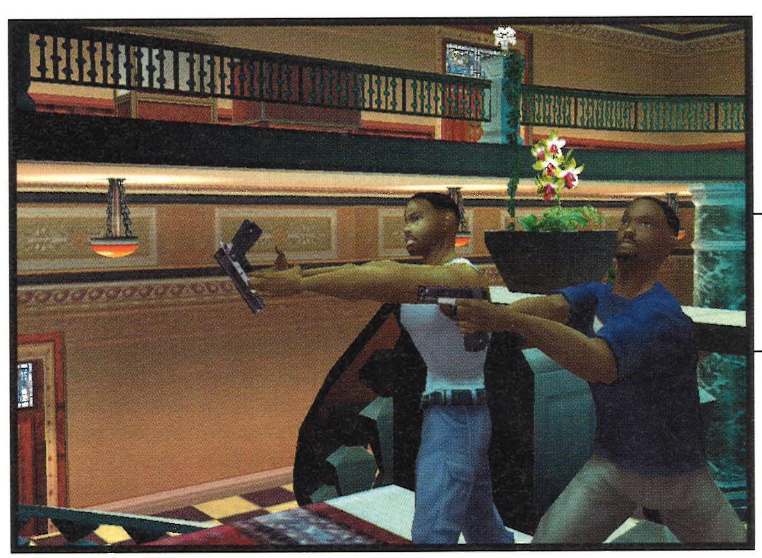
En Deux Mots

Reality Pump s'attaque au RTS, au RPG et à la comédie en nous offrant le minimum syndical à chaque fois. Bel effort, mais insuffisant pour les vrais gamers. Un noob y trouvera peut-être du plaisir.

- + Kawai !! (c'est mignon)
- + Interface complète
- – RTS médiocre
- – RPG médiocre
- – Humour médiocre

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT





Les images parlent d'elles-mêmes : à Miami, les flics sont de vrais pros.

LA BETA-VERSION M'AVAIT LAISSÉ PEU D'ESPOIR, LE TEST ENFONCE LE CLOU : LE CINÉMA ET LE JEU VIDÉO NE SONT PAS ENCORE PRÊTS POUR FAIRE DES BÉBÉS ENSEMBLE. BAD BOYS 2, OU COMMENT UN TEST ANECDOTIQUE PEUT SE TRANSFORMER EN VÉRITABLE CAUCHEMAR.

Bad Boys 2

PÉTARDS MOUILLÉS



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **1 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo**
ÉDITEUR **Empire Interactive**
DÉVELOPPEUR **Black Element Software/Tchéquie**
TEXTE ET VOIX **en V.O.**

Mike et Marcus sont deux flics à la cool : une caisse de rêve, des fringues MTV dernier cri, ils arpentent les rues de Miami en vidant sans vergogne des chargeurs entiers entre deux vannes bien senties. Bad Boys 2 est un jeu de tir à la troisième personne, inspiré du film éponyme, dans lequel vous aurez tour à tour le loisir d'incarner l'un des deux héros de l'histoire, dans leur combat contre un vilain trafiquant d'ecstasy. Premier bémol : les phases d'infiltration promises pour le personnage de Marcus sont totalement passées à la trappe.
Le gameplay est donc identique, peu importe le protagoniste qu'on dirige : chaque niveau recèle un certain nombre de « points de couverture », des endroits clairement identifiés au sol, qui correspondent à autant de « planques » d'où vous pourrez allégrement arroser la vermine, sans trop risquer de vous faire exploser le buffet. Pour progresser, il suffit donc de repérer ce genre d'endroits bien au sec (pas trop difficile, la progression est linéaire), de s'y installer pépère, de mitrailler tout ce qui bouge, pour ensuite passer au suivant. Ça donne donc quinze niveaux sans variété, servis par un moteur 3D antédiluvien, rien de très engageant. Au pire, ça pourrait être un bon petit « shooter » sans prétention si l'I.A. n'était pas aussi crétine.

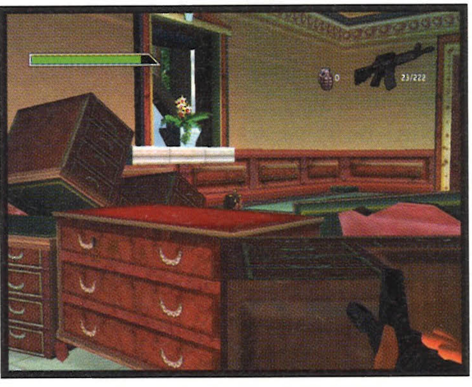
Intelligence Absente

Et encore, quand je parle d'I.A., je suis gentil. Il s'agirait plutôt d'une longue succession de vagues déferlantes d'ennemis, scriptées jusqu'à la moelle, parfois de manière totalement aberrante. Quand ils ne se tiennent pas devant vous, droits comme des « i », à vider stupidement leurs chargeurs sans prendre la peine de se mettre à couvert, vos adversaires se risquent parfois à de petites culbutes aussi inutiles que drôles, juste sous votre nez. Et quand ils se décident enfin à se planquer, ils le font avec une telle désinvolture que ça en devient ridicule (accroupi derrière un mur, avec la tête qui dépasse, par exemple). Du coup, on comprend assez vite que ça ne vaut pas la peine de perdre son temps à essayer de ruser, on fonce dans le tas, en martelant frénétiquement le bouton de tir. Et comme si cela ne suffisait pas, la maniabilité n'est pas en reste : les mouvements de caméra sont au mieux déroutants et gênent la plupart du temps la visée.
Il ne faut pas croire : testeur de jeux de vidéo, c'est un sacerdoce. Oui, parfois, c'est de la baballe : on joue à Far Cry avant tout le monde, on s'explose la tronche entre nous sur Pandora Tomorrow alors que vous n'avez encore droit qu'à trois pauvres screenshots. Et ça, c'est bien. Mais faites le calcul : si vous avez perdu cinq minutes à lire ce test, moi ce sont deux journées entières de ma vie que je ne récupérerai jamais. Alors, toujours envieux ?

Faskil

Un peu de technique

Un bon lecteur DVD, un kit 5.1 avec des basses rutilantes, un voisin un peu sourd, un kilo de pop-corn, un sofa confortable et un neurone en état de marche : c'est tout ce dont vous aurez besoin pour profiter de Bad Boys 2, le film. Pour le jeu… euh… quel jeu ?



Encore un qui a séché les cours de furtivité.

En Deux Mots

DIRE QUE BAD BOYS 2 EST UN JEU RATÉ RELÈVE DU DOUX EUPHÉMISME. C'EST CARRÉMENT UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE TRAUMATISANTE : I.A. INEXISTANTE, GAMEPLAY SCRIPTÉ ET OFFRANT AUTANT DE RYTHME QU'UN ÉPISODE DE DERRICK, MOTEUR DÉPASSÉ, BUGS, ETC. EN BREF : RIEN À SAUVER.

+ Franchement ?
- Linéaire et répétitif
- Graphisme d'un autre âge
- Maniabilité délicate
- I.A. très malade

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT



Pour épargner les populations civiles, les obusiers permettent des frappes presque chirurgicales.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
ÉDITEUR CDV
DÉVELOPPEUR Nival Interactive/Russie
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

FORMIDABLE, ENCORE UN JEU ARCADE/TACTIQUE SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE ! COMME C'EST ORIGINAL ! MAIS CETTE SUITE PETIT BUDGET D'UNE DES RÉFÉRENCES DU GENRE NE MANQUE PAS DE CHARME. SURTOUT SI VOUS AIMEZ LES UNIFORMES À TÊTE DE MORT.

Blitkrieg : Burning Horizon

DEUTSCHLAND ÜBER ALLES

Pour la plus grande joie de tous les petits panzergrenadiers en herbe, voici que Burning Horizon pointe le bout de son 88 à l'horizon. Cette extension de Blitzkrieg, qui ne nécessite pas le jeu d'origine, s'intéresse plus particulièrement à la carrière du maréchal Rommel, de ses débuts fracassants dans les Ardennes belges à la tête de la 7e Division Panzer jusqu'à ses exploits d'Afrique du Nord et au-delà. Le « Renard du Désert » est particulièrement à l'honneur ces temps-ci, puisque après Afrika Korps vs Desert Rats et Combat Mission 3, Burning Horizon est le troisième jeu à sa gloire en quatre mois. Le fan club de ce type est plus important que je ne le croyais… En plus de la campagne en 18 missions, on trouve aussi huit grosses maps indépendantes, dont plusieurs dans le Pacifique contre les nouvelles troupes japonaises. Derrière le baratin pseudo-historique habituel, Blitzkrieg est un jeu tactique temps réel bien plus proche d'un jeu d'action comme AKvsDR que d'une simulation comme CM3. Quelques facteurs réalistes sont à prendre en compte, mais on reste très loin d'un pur wargame reproduisant scrupuleusement le champ de bataille. Il ne s'agit pas non plus d'un jeu de stratégie (à la Command & Conquer) puisqu'il n'y est nullement question de gestion de ressources ou de production de nouvelles unités : le joueur doit obéir aux ordres et se débrouiller pour accomplir sa mission avec ce que le scénario veut bien lui accorder.

Trois brouettes et un fusil à bouchon

Graphiquement Blitzkrieg fait vieillot puisqu'il n'a qu'une pauvre vue 2D, impossible de zoomer ou changer l'angle. Mais s'il a une génération de retard il a aussi des atouts, comme la gestion des forces aériennes. Loin de se limiter à la simple reconnaissance photographique, le joueur doit déployer une couverture de chasseurs au-dessus de ses troupes et utiliser au mieux ses bombardiers pour frapper les positions fortifiées ennemies.
On assiste à de furieuses batailles de chars, les bidasses se font massacrer à un rythme échevelé et des duels d'artillerie intenses cratérisent le sol un peu partout. Les tirs de contre-batterie au-delà de l'horizon sont d'ailleurs très efficaces et la prudence est de mise avant de faire parler la poudre.
Le maniement de l'infanterie est astucieux puisqu'on commande des squads entiers, qu'on peut disperser et reconstituer à volonté en cas de besoin.
En revanche, la gestion du terrain et des lignes de vue est minimaliste. Quant au pathfinding, il est catastrophique. Les unités sont souvent coincées les unes dans les autres, elles font des détours mortels devant les canons ennemis juste pour le plaisir de me voir piquer une crise de nerf.
J'ai même vu des soldats définitivement bloqués par des murs invisibles au milieu d'un désert plat comme la main. De façon générale, l'Intelligence Artificielle est minable et lourdement scriptée pour tenter de faire illusion. Du coup, on voit régulièrement des scènes pathétiques, comme ce sniper qui dégomme un par un une centaine de troufions totalement indifférents. L'ordinateur joue très mal, mais chercher la méthode la plus efficace pour le battre est assez amusant.
Si vous aimez le genre, ne vous privez pas.

Atomic



Le blizzard norvégien, l'endroit rêvé pour expédier des parachutistes. Ou peut-être pas en fait.

Un peu de technique

Les graphismes en 2D sont plutôt réussis et ne demandent évidemment pas une machine trop gourmande. Une config d'il y a deux ou trois ans devrait être amplement suffisante.

En Deux Mots

Malgré les belles promesses d'amélioration de l'I.A., l'adversaire est aussi réactif qu'une huître bouillie et se repose surtout sur son énorme supériorité numérique. Il faut donc progresser par essais successifs jusqu'à trouver la solution prévue par les concepteurs, ce qui laisse peu de marge à la créativité. Les amateurs devraient cependant y trouver leur bonheur, d'autant plus que le rapport prix/durée de vie est très rentable.

+ Missions variées
+ De 20 à 30 heures de durée de vie
+ Pas cher, environ 25 euros
- Techniquement dépassé
- Pathfinding ridicule
- I.A. honteuse

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Il faut venir à bout de certains gros vaisseaux, tout seul. Comme David contre Goliath, voilà.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique DX9 32 Mo
ÉDITEUR Xicat Interactive
DÉVELOPPEUR Lost Toys/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

ACTION

Battle Engine Aquila

SORTI DÉBUT 2003 SUR CONSOLE, PUIS SUR PC AUX ETATS-UNIS L'ANNÉE DERNIÈRE, BATTLE ENGINE AQUILA DÉBARQUE EN EUROPE AVEC SES GROSSES ARMES ÉNERGÉTIQUES. BIENVENUE DANS LE MONDE DU SHOOT FUTURISTE À PETIT PRIX.

L'Aquila est une sorte de tank futuriste bardé d'armes en tout genre et capable de se transformer en chasseur de combat. Vous êtes Hawk Winter, le pilote de cet engin. Votre mission, que vous avez acceptée parce que vous n'aviez pas franchement le choix, est de mettre un terme à la guerre qui oppose votre peuple, les Forseti, aux vilains Muspels. Ne cherchez pas une solution diplomatique dans ce jeu de shoot futuriste, vos généraux ont été très clairs sur la finalité de votre mission et c'est par la victoire totale que les affrontements doivent cesser. Les level designers ont tenté d'offrir des objectifs variés, mais on ressent une certaine monotonie au cours des trente missions proposées. La réussite de certaines d'entre elles influera sur le cours de l'histoire dans des proportions très réduites. Dommage, c'était pourtant une bonne idée. Les différents niveaux seront souvent remplis d'un grand nombre d'unités des deux camps, mais quasiment tout reposera sur vos petits bras musclés.

De l'action pure et dure

Le gameplay de Battle Engine Aquila est certes très basique mais correspond bien à l'esprit du jeu : « pan, pan, tue, tue ». On aurait malgré tout souhaité un peu plus de réalisme dans le pilotage de l'appareil (surtout en mode Vol) et une plus grande coordination de la part des diverses unités ennemies qui parsèment les champs de bataille. Malgré tout, la difficulté croissante offre quelques moments de stress intense dans les passages les plus chauds. Les graphismes sont un poil à la ramasse (forcément, depuis Far Cry les repères ont évolué) malgré la mise à jour effectuée lors de la conversion vers le PC. Son et musique sont corrects et on saluera l'effort qui a été fait pour les voix françaises. Battle Engine Aquila ne restera pas dans les annales des jeux de shoot les plus prodigieux jamais réalisés mais il propose un vrai challenge assorti d'une durée de vie honorable. Son gameplay simpliste charmera probablement les joueurs en quête d'un défouloir à l'ergonomie consolesque et attentif à leur budget.



Allez les gars, partez vous battre à ma place, moi j'en ai marre.

Bishop

Un peu de technique

Le passage du monde console à nos PC se fait presque sans problème et le jeu s'épanouit très bien avec un mélange clavier/souris. Mieux même qu'avec un joypad, puisque je n'ai pas réussi à le configurer correctement avec mon P880. Tout aussi étranges, les ralentissements occasionnels constatés sans raison apparente sur une machine confortable. D'où le presque...

En Deux Mots

RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE AU PROGRAMME : GRAPHISMES MOYENS, GAMEPLAY BASIQUE, DURÉE DE VIE HONORABLE. NON, BATTLE ENGINE AQUILA NE PROPOSE RIEN QUI LUI PERMETTE DE SE DÉMARQUER DE NOMBRE D'AUTRES JEUX. CEPENDANT SI VOUS ÊTES EN QUÊTE D'UN JEU DE SHOOT À LA MENTALITÉ CONSOLE POUR MEUBLER VOS SOIRÉES, NE CHERCHEZ PAS PLUS LOIN.

- + Une bonne dose d'action
- + Son prix (moins de 30 euros)
- − Un poil répétitif
- − Rien de génial

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT





Il est possible de modifier l'armement et l'armure de votre vaisseau. Opter pour un armement puissant pour faire du transport n'est pas la meilleure solution.

QUI A DIT QUE LES JEUX VIDÉO ÉTAIENT UN LOISIR POUR JEUNES BOUTONNEUX AUX NEURONES DÉFAILLANTS ? PARCE QUE SI C'EST LE CAS, JE VEUX QU'ON ME DISE QUEL PUBLIC EST VISÉ PAR UN TITRE COMME A.I.M.

A.I.M.

RPG/ACTION (SOI-DISANT)

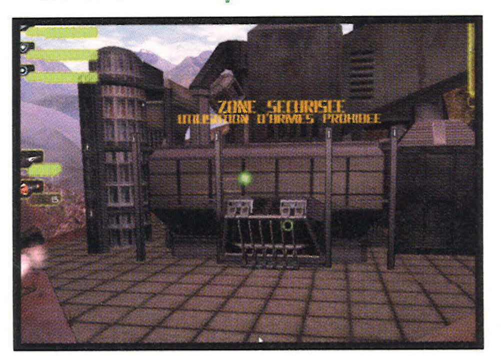
Non, A.I.M. n'est pas une anagramme d'un célèbre groupe de RAP mais signifie Artificial Intelligence Machines. Quand Caf m'a tendu le CD de test en m'annonçant le titre du jeu, je me suis dit que j'étais mal barré. Et dans ce genre de cas, je n'aime pas avoir raison. Après une installation sans anicroches, me voilà aux commandes d'un engin situé au beau milieu de nulle part, sur une planète futuriste, en me demandant ce que je dois faire. Je lis en diagonale les quelques infos que l'on me donne en début de partie et je me retrouve à naviguer jusqu'à une base principale pour obtenir ma première mission. Le vaisseau se pilote plutôt bien, l'inertie est pas mal gérée, bref jusque-là, tout va bien, mais je ne sais toujours pas ce que je fais dans le coin. Le paysage désertique est strié de routes à perte de vue, peuplées de véhicules vaquant à leur occupation et si le moteur 3D est plutôt bien fichu, il est loin de laisser bouche bée. Des effets visuels plus détaillés auraient été les bienvenus. Ce ne sont pas quelques gouttes de pluie qui permettent de s'immerger dans un univers.

Cyber SF pouic-pouic

Le problème d'A.I.M., ce sont les premières minutes (heures ?) de jeu. On se retrouve un peu trop livré à soi-même et l'absence d'un réel tutorial se fait sentir. Sans être réellement compliqué, le principe même de ce titre est suffisamment différent de ce que l'on connaît pour mériter plus d'explications. Avec un peu de persévérance, on se prend au jeu mais mieux vaut être motivé. On finit par trouver quelques missions qui rapportent pas mal d'argent, ce qui permet d'équiper son vaisseau d'un nouveau bouclier, d'armes plus puissantes et de divers gadgets. Le réacteur à Gluons, comme pas mal d'autres détails, fait un peu tache dans cet univers de pseudo SF, mais passons. La plupart des travaux que l'on vous octroie sont souvent liés à l'exploration et au transport de marchandises mais il est tout à fait possible de s'orienter vers une voie plus trépidante. Lors des divers voyages, des points rouges font leur apparition sur la mini-map. Des véhicules de plus qui passent leur temps à faire du commerce ? En quelque sorte, à la seule différence que ces vaisseaux sont hostiles. On se croise en échangeant quelques salves de rayons laser puis on continue son chemin tranquillement. Il existe en fait plusieurs clans sur cette planète, chacun ayant des griefs contre les autres. On se retrouve avec des alliés et des ennemis sans trop savoir pourquoi. Il aurait été beaucoup plus agréable et logique que les liens se tissent entre les clans en fonction des actions exécutées au préalable. Une idée de plus mal exploitée, c'est frustrant, comme l'ensemble de ce titre qui mélange maladroitement action façon shoot 3D et RPG light.

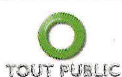
Cyd

Attirer ses ennemis dans les zones sécurisées est le meilleur moyen d'en venir à bout facilement. Les canons automatiques les réduiront en miettes.



Les phases d'action se résument souvent à faire face aux ennemis en tirant comme un bourrin.




TOUT PUBLIC


8
INTERNET


LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram**
ÉDITEUR **Micro Application**
DÉVELOPPEUR **SkyRiver Studios/Russie**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Un peu de technique

Tablez sur un CPU 1 GHz et une carte graphique de type GeForce3 pour être peinard. Le jeu n'est pas excessivement gourmand mais la configuration minimale recommandée est tout de même un peu juste.

En Deux Mots

A.I.M. AURA SÛREMENT DU MAL À TROUVER SON PUBLIC, QUI RISQUE D'ÊTRE PERDU ENTRE UN JEU D'ACTION MOYEN ET UN RPG PAS FRANCHEMENT PASSIONNANT. DOMMAGE.

+ Possibilité de modifier son vaisseau
+ Liberté de mouvement
- Une I.A. pas très évoluée
- Pas de tutorial
- Phase d'action répétitive


6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Schizm 2

PUZZLES À TROIS INCONNUES

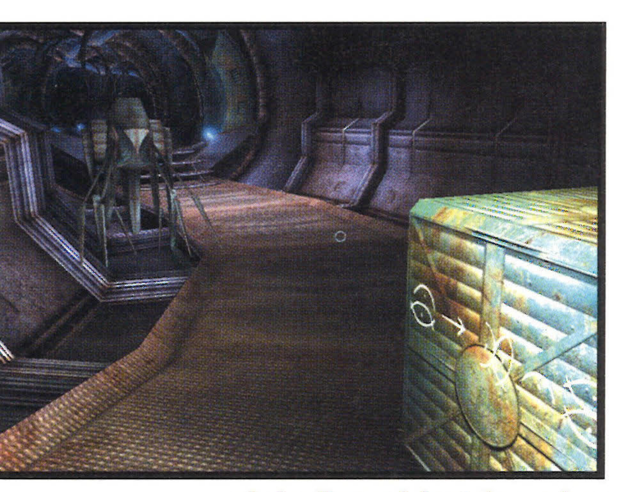


Quand on laisse le soin à un vrai auteur de SF d'imaginer un scénario et des dialogues, ça peut donner quelque chose de tout à fait intéressant. En l'occurrence, sans être le prochain prix Hugo, l'histoire de Schizm 2 est plus sympa que la moyenne. On joue vraiment pour comprendre ce qu'il se passe sur cette foutue planète où deux factions, l'une technique, l'autre spirituelle, se foutent sur la gueule en costume de carnaval et en pyjama bleu transparent. Sans déconner, le design des fringues, c'est vraiment du grand n'importe quoi. Le reste par contre, c'est plutôt joli. Jupiter, le moteur 3D de NOLF2, affiche quelques belles textures et propose un jeu fluide et agréable. Il sert aussi aux cinématiques qui font avancer le scénar. Les musiques et les bruitages sont convenables. Bref une réalisation presque honnête : c'est un peu vieillot et ça manque de finition mais rien de grave. Les voix françaises vont du ridicule au moyen et elles ne sont pas synchro avec les lèvres. On en a malheureusement l'habitude. L'aire de jeu n'est pas très grande et plutôt dirigiste. On y évolue correctement, surtout grâce aux contrôles de FPS et à l'interface ultra simple, mais ça aurait pu être plus confortable et accueillant.

Trop facile pour moi

Avec Schizm 2, vous allez pouvoir vous prendre la tête à deux mains, si vous le voulez bien. De toute façon, pas le choix, les puzzles s'enchaînent rapidement. On en vient à regretter le côté exploration et petits puzzles de bon sens d'URU qui rafraîchissait l'atmosphère. Ici, c'est globalement de la logique pure et des maths appliquées (accrochez-vous) : suites logiques, équations, additions de symboles associés à des couleurs qui sont d'ailleurs des chiffres dont on sait qu'il faut les convertir en base 4 ou 12 ou 10, selon le sadisme des développeurs, pour obtenir le code de la porte qui va s'ouvrir selon une suite de sons qu'il faudra retenir parce que juste après il y aaahhhhhh au secours ! Enfin, je dis ça pour vous, moi je n'ai pas eu de problèmes. L'intelligence, vous savez, c'est un don. Schizm 2 est donc, sans aucun doute, très intéressant pour les fanatiques du genre. Detalion a aussi corrigé les erreurs du premier volet. Il existe ainsi un journal de bord pour garder au chaud les indices dévoilés par les personnages du jeu. Et surtout, vu la pluie de critiques qu'ils ont essuyée à propos de l'incroyable inintelligibilité de leurs puzzles, The Adventure Company a préféré inclure une solution complète dans la boîte de jeu. Une très bonne initiative ! Tout y est très bien expliqué, il incombe donc au joueur de faire gaffe aux infos qu'il cherche. En tout cas, n'importe quel abruti peut finir le jeu rapidement. Bien sûr, je ne m'en suis pas servi. Pas besoin de ça moi. Non, non. Jamais.

Fumble



« Le deuxième symbole est plus grand que le premier, on peut penser qu'il s'agit d'une addition plutôt que d'une soustraction, qui serait difficile surtout en base 12 » (rire nerveux).

CINQ PETITES HEURES POUR FINIR SCHIZM 2, JE SUIS VRAIMENT UN GÉNIE. LES ÉNIGMES SONT DIFFICILES, TRÈS DIFFICILES, VOUS DEVREZ COMPTER BEAUCOUP PLUS DE TEMPS POUR EN VENIR À BOUT. MAIS MOI, QUE VOULEZ-VOUS, J'AI ÇA DANS LE SANG. QUEL TALENT !

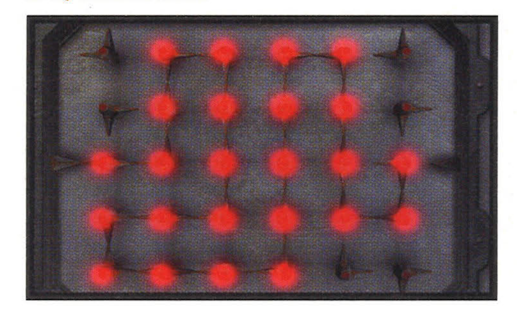
Un peu de technique

Personne ne devrait avoir trop d'ennui avec le moteur 3D. Jupiter n'est pas tout neuf et Schizm 2 ne lui en demande pas des masses. Au pire, le niveau de détail peut être réglé et quand bien même, si ça rame de temps en temps, c'est pas ça qui va vous faire perdre. La config minimum semble donc raisonnable.



CONFIG MINIMUM PII 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 64 Mo
ÉDITEUR The Adventure Company
DÉVELOPPEUR Detalion/Pologne
TEXTE ET VOIX en français

Et là, c'est le drame.



Soufflez un peu et admirez le paysage en attendant que la migraine passe.

En Deux Mots

Pour le genre, Schizm 2 se dote d'une réalisation 3D honnête sans plus. On voit un peu trop les défauts, mais c'est suffisamment agréable à jouer pour aborder chaque énigme sans frustration. Ensuite, à vous de rester zen devant le niveau de difficulté.

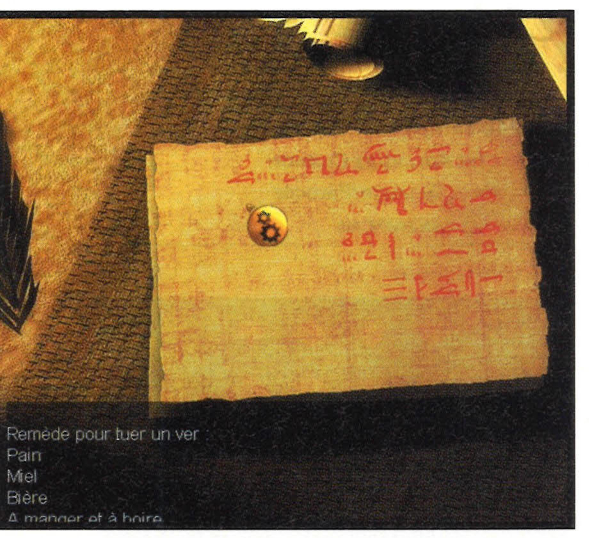
+ La soluce incluse
+ Le scénario
+ Bonne prise en main
- Réservé aux matheux
- Manque de finition

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Egypte III : Le destin de Ramsès

AVENTURE ET PUZZLE À TROIS PIÈCES

DREAMCATCHER NOUS PROPOSE UNE FOIS DE PLUS UN JEU D'AVENTURE POUR LES FANS D'ARCHÉOLOGIE. JE NE PARLE PAS DE L'HISTOIRE PLUTÔT AXÉE SUR LA MYTHOLOGIE ET LA MAGIE, MAIS PLUTÔT DU GAMEPLAY QUE L'ON DÉTERRE AVEC UN PINCEAU TELLEMENT IL EST DATÉ.



Je le savais, la bière est un remède universel !

Pharaon ou pas pharaon, tu crèves quand même. Cela, Ramsès le sait bien et, malgré l'espérance d'une vie après la mort grâce aux nombreux rituels magiques qui feront de lui un bon cadavre, Ramsès ne veut pas mourir. Alors, il se tourne vers le dieu Amon-Rê pour avoir un peu de rab de temps. « O.K. », lui répond la divinité, « Mais en échange, tu m'ériges un haut et épais obélisque, bien lisse et pas trop pointu, s'il te plaît, c'est pour me masser. T'as trois heures. » Hélas, le chantier est perturbé par d'étranges accidents et Paser, le seul architecte capable d'accomplir ce chef-d'œuvre, tombe malade. Vous voilà donc dans la peau d'Astérix et Ob... Euh non, pardon. Vous êtes Maia, fille du grand prêtre Hérimen et douée du pouvoir de clairvoyance. À vous de comprendre quelle vile magie est à l'œuvre. Il faudra recueillir des informations en discutant avec les ouvriers et les responsables. Il faudra voyager d'un chantier à l'autre, chaque lieu renfermant des objets à ramasser et à utiliser, ainsi que quelques puzzles parfaitement bien amenés par l'histoire. D'ailleurs, celle-ci est tout à fait agréable à suivre. La part de magie est grande, mais pas trop tape-à-l'œil et le fait de parcourir les terres des dieux est une bonne idée. Malheureusement, le tout est bien trop court et facile : une dizaine d'heures, sans trop se casser la tête, suffisent pour finir Égypte III.



CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR Kheops studio/France
TEXTE ET VOIX en français



Un peu de technique

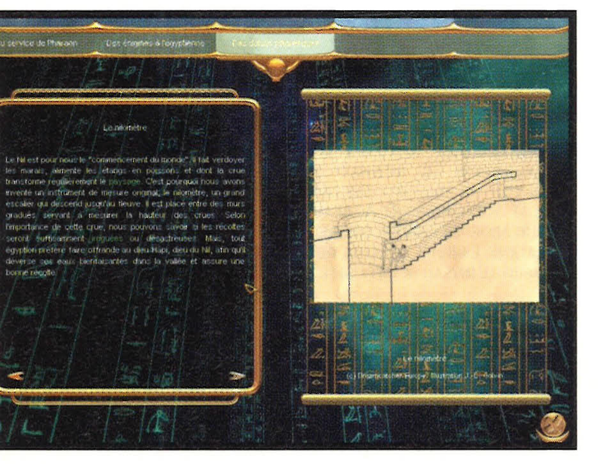
Pas plus de technique ici que dans le jeu. La résolution est bloquée en 800x600. Aucune option à bidouiller, rien à optimiser, la config minimale me semble donc tout à fait appropriée. Juste un détail à connaître : l'installation complète tient sur presque 2 Go.

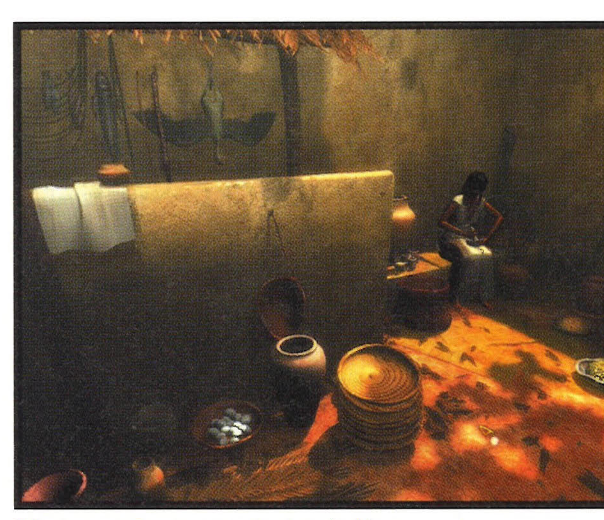
Plus jamais ça, par pitié

Dommage aussi que la réalisation soit aussi morne, voire faillible. Les décors en 3D précalculée sont jolis et réalistes ; c'est encore heureux. Cependant, ils sont autant animés qu'un épisode de Dragon Ball Z. En plus, l'aire de jeu n'est pas si énorme que ça. On s'y déplace case par case pour ensuite regarder autour de soi à 360°, selon un système tristement connu et que l'on attend de voir mourir rapidement. Pire, pour déplacer la vue, la seule option est de diriger le curseur vers les bords de l'écran ; un choix frustrant, fatigant et incompréhensible. Les personnages ne sont capables que d'une expression, ce qui rend certains dialogues inadaptés, pourtant pas si mal joués. De toute façon, les voix utilisées collent rarement aux PNJ. Reste la musique particulièrement réussie et des bruitages discrets. Les cinématiques aussi sont suffisamment bien foutues, avec des effets sympas. Quant à la base de données sur la culture égyptienne, elle a le mérite d'être intéressante et surtout discrète, vu qu'elle ne sert pas à grand-chose pour le jeu, à peine une énigme ou deux. Bref, Égypte III n'est pas repoussant du tout, il est juste complètement dépassé. Seuls les accros aux jeux du genre pourront s'y intéresser, mais c'est bien trop facile pour eux. À réserver aux débutants, donc.

Fumble

La documentation vous renseigne sur certains détails du jeu. Seulement si vous le souhaitez.





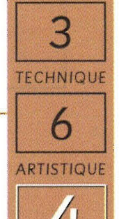
Il faut passer le curseur partout sur le décor pour trouver les objets interactifs. Eh oui.

En Deux Mots

AVEC SA RÉALISATION D'UN AUTRE ÂGE, ÉGYPTE III GÂCHE UNE HISTOIRE ET UN ENVIRONNEMENT ARTISTIQUE POURTANT AGRÉABLES. TOUT DÉPEND DU PRIX, MAIS LA COURTE DURÉE DE VIE ET LA FACILITÉ DES ÉNIGMES NE SATISFERONT QUE LES DÉBUTANTS. C'EST PAS BIENTÔT LA FÊTE DES PÈRES ?

- \+ L'histoire bien construite
- \+ Les musiques
- \+ La base de données
- − Déplacement d'un autre âge
- − Trop court
- − Trop facile

3 TECHNIQUE



6 ARTISTIQUE

4 INTÉRÊT

Les Chevaliers du Temple :

EVANGÉLISATION À L'ARME BLANCHE

La Croisade Infernale

La version Xbox du machin ayant récolté un modeste 2/10 chez les confrères de Joypad, je ne m'attendais pas vraiment à tomber sur un hit. Pourtant ça commence pas si mal : les textures de ce Hack & Slash basique sont regardables sans immédiatement perdre un œil et les animations sont sympathiques : certains ennemis grièvement blessés s'effondrent en gargouillant et on peut alors leur passer de force un mètre d'acier à travers le corps. Avec la musique bien implacable en fond sonore, ça donne un petit côté biblique qui amuse les premières fois.
Le scénario est aussi relativement distrayant. Jeune templier lancé à la poursuite d'un évêque renégat kidnappeur de jouvencelle, le héros mouline furieusement de l'épée pendant trente niveaux, tout au long d'une quête qui le mène d'une abbaye maudite jusqu'en Terre Sainte, à Jérusalem puis au-delà des portes de l'Enfer. Son but est de contrecarrer les plans du gros malfaisant de service : celui-ci cherche à ouvrir un pont vers les Abysses Infernales, afin de télécharger les légions de Satan et des MP3 pirates. Pour l'arrêter, en bon soldat du Christ, vous devez donc massacrer tout ce qui vous barre la route. Les ennemis à pourfendre ne manquent pas et au début on prend un certain plaisir à empaler des moines et à fracasser à la masse des têtes de Sarrasins.

«OH BEN TOI T'AS ÉTÉ PUNI», ME DISAIT UN CONSOLEUX DE JOYPAD AVEC UN AIR CATASTROPHÉ EN REMARQUANT QUE JE TESTAIS LES CHEVALIERS DU TEMPLE. AH AH AH, MAIS NON VOYONS ! J'ADORE LES JEUX D'ACTION MOYENÂGEUX ! LES GRAPHISMES À L'ANCIENNE ! LE GAMEPLAY OBSOLÈTE ! C'EST TROP, J'AI ENVIE DE PLEURER.


C'est le moment de faire une petite prière.

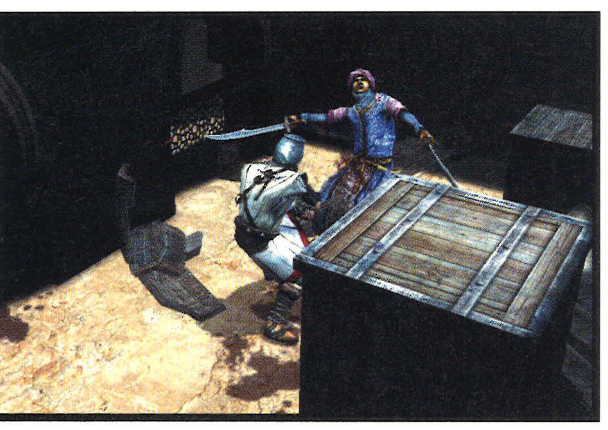


CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo
ÉDITEUR TDK Mediactive
DÉVELOPPEUR Starbreeze Studios/Suède
TEXTE ET VOIX en français

Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens

Hélas, même ces divertissements sympathiques finissent par devenir lassants quand on en abuse trop. Plusieurs outils sont disponibles pour varier un peu les méthodes d'élagage de son prochain, mais en pratique les mouvements s'avèrent strictement identiques qu'on utilise une épée ou une hallebarde. Quant à l'arc et sa parodie de tir 3D en vue subjective, au clavier c'est une véritable catastrophe. En fait c'est toute la maniabilité, prévue pour un paddle, qui est en général très mauvaise. Les combats eux-mêmes s'enlisent rapidement dans une succession monotone de longs duels à un contre trois, sans grandes variations dans les techniques martiales des adversaires. Les enchaînements d'attaques disponibles sont hélas peu efficaces. Trop souvent la seule tactique viable consiste à rester en position de parade sous une pluie de coups et à attendre qu'une ouverture apparaisse pour porter une courte estocade. Les décors étant très peu interactifs et l'action extrêmement statique, les combats se ressemblent tous et demandent peu d'habileté. Joie supplémentaire, de temps en temps la caméra décide d'aller se planquer dans un angle impossible, genre sous un escalier ou derrière une colonne. Ça fait toujours plaisir. Tout cela est trop répétitif et lent, voire insupportable quand la sauvegarde à de rares checkpoints oblige à se retaper le niveau entier après être mort devant un boss de fin. De temps en temps des énigmes débiles à base d'items clignotants sont sensées permettre de se dérouiller le neurone, mais elles sont tellement nazes que le reste du jeu en paraît imaginatif et bien foutu. Au final, seuls les masochistes adeptes des tortures médiévales y trouveront leur compte. C'était peut-être le but.

Atomic


Comme dans toutes les bonnes croisades, on étripe tout plein d'étrangers en costumes folkloriques.



Un peu de technique

Un jeu PC qui ne gère pas la souris, c'est rarement une bonne idée. Mais là en plus le clavier est bien moins pratique qu'un pad analogique muni de gâchettes, que ce soit pour s'adapter à des changements rapides d'axe de la caméra ou pour appuyer simultanément sur plusieurs touches d'attaque. La maniabilité en prend un sacré coup. Heureusement les nombreuses options graphiques assurent une certaine fluidité même sur une machine poussive, mais ça ne suffit pas à sauver le jeu.

En Deux Mots

PAS TROP LAIDE MAIS PÉNIBLE À MANIPULER ET BIEN TROP RÉPÉTITIVE, CETTE CROISADE INFERNALE VOUS INVITE À HUIT HEURES DE BAGARRE SANS ÉCLAT NI IMAGINATION. PEU DYNAMIQUES, LES COMBATS SONT LE POINT LE PLUS FAIBLE D'UN JEU À LA RÉALISATION INÉGALE ET À LA MANIABILITÉ DOUTEUSE.

+ Les animations bien gores
- Cadrages approximatifs
- Maniabilité honteuse
- Combats pénibles et répétitifs

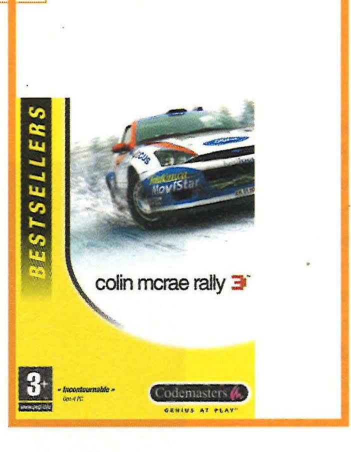
4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Colin McRae Rally 3

Genre : Simulation
Infos : 20 euros – CPU 750 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Collection BestSellers de Codemasters
Note : 8/10 dans Joystick N°150

Ah il sentait un peu la fainéantise l'ami Colin McRae Rally 3 à sa sortie. Seulement deux modes de jeu avec la disparition inexpliquée du mode Arcade, des courses principalement contre le chronomètre, les graphismes un peu fades et le mode Championnat qui frisait l'anecdote. Bon, on se consolera avec les excellentes sensations de conduite qui sont la marque de fabrique de la série. Aussi agréable à jouer au clavier qu'au volant (sauf pour les puristes, of course), le plaisir de piloter est entier et on n'hésite pas à refaire plusieurs fois les mêmes circuits pour grappiller ces quelques dixièmes de seconde, comme la plupart des gens sur le périphérique pour rentrer du boulot.





Project IGI 2

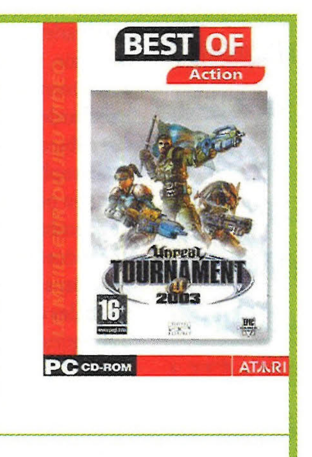
Genre : Action
Infos : 20 euros – CPU 1,4 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D – Collection BestSellers de Codemasters
Note : 7/10 dans Joystick N°146

Marrant ça, plein de gens ont adoré IGI 2, mais moi non. Qu'importe, le jeu offre un gameplay bien rodé qui prétend même parfois être de l'infiltration. Cependant, la plupart du temps, vous affrontez les méchants terroristes sur des maps gigantesques au rendu de qualité. Bien sûr, ça n'est pas la même ambiance que Far Cry puisque l'action se déroule dans des zones moins bucoliques. Dans les points forts de ce deuxième volet, notons l'utilisation intéressante des bâtiments, les ennemis nettement plus intelligents et un mode multijoueur sympa. Loin d'être parfait, on lui reproche surtout la grosse config nécessaire pour le faire tourner de manière convenable ainsi que l'absence de véhicules. Forcément, se taper des kilomètres à pinces, c'est vite fatiguant.

Unreal Tournament 2003

Genre : FPS
Infos : 14,99 euros – CPU 733 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo – Collection Best Of d'Atari
Note : 8/10 dans Joystick N°142

Unreal Tournament 2003 passe en Budget pour saluer la sortie d'UT2K4. Soyons clairs, à moins de 15 euros ça reste une super affaire même si le nombre de joueurs online va très probablement décroître dans les mois à venir. Totalement dédiée au multi, la pseudo campagne solo ne propose que des challenges contre des bots qui vous permettront d'admirer les animations des personnages. Pour le reste, les différents modes multi et mutator disponibles devraient vous permettre de vous éclater suffisamment longtemps pour amortir cet investissement. Et après tout, c'est toujours un des plus beaux moteurs 3D du moment.



Civilization III

Genre : Stratégie/Gestion
Infos : 14,99 euros – CPU 500 MHz + 64 Mo de Ram – Collection Best Of d'Atari
Note : 90 % dans Joystick N°136

Civilization III... Comment parler de ce jeu avec si peu de place ? On retrouve dedans tout ce qu'on pourrait souhaiter ou presque. Pas loin de 5000 ans d'histoire, de la préhistoire au futur proche, commerce, espionnage, diplomatie, etc. Vous devez également faire attention à votre manière de gouverner, qui vous apportera divers avantages et inconvénients. Bon il n'est pas parfait puisque les parties deviennent vite pénibles sur la longueur et les graphismes sont comment dire... moches. Qui plus est, il demandera un effort d'apprentissage aux joueurs non habitués du genre. Malgré tout, c'est une référence du jeu de stratégie.

Net News

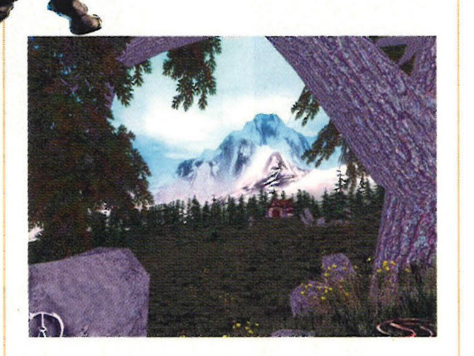
AVEC QUATRE BÊTA-TESTS À MON ACTIF, ON PEUT DIRE QUE CE MOIS-CI N'A PAS ÉTÉ DE TOUT REPOS : GROUND CONTROL 2, LINEAGE 2, RYZOM ET LE SEUL, L'UNIQUE, LE GRAND WORLD OF WARCRAFT. NON, JE N'AI AUCUNE PRÉFÉRENCE PARMI CES TITRES. DU TOUT.



Trials of Ascension

LE P'TIT NOUVEAU PLEIN D'IDÉES FRAÎCHES

Encore un MMORPG en cours de développement qui s'annonce, comme la plupart des projets, très prometteur. Les développeurs ont prévu tout un tas de fonctionnalités sympathiques comme la mort permanente. A priori, il n'y aura pas le choix, si vous faites le mariole avec votre personnage en fonçant sur tout ce qui bouge, c'est à vos risques et périls. Dix-huit races jouables seront disponibles et chaque personnage sera unique au niveau de ses compétences. La religion sera également implémentée avec la possibilité pour les joueurs d'obtenir des pouvoirs magiques grâce aux diverses divinités. Ça ne sera pas le seul moyen d'utiliser la magie mais il faudra attendre pour en savoir plus. Les conditions climatiques sauront aussi vous distraire, que vous le vouliez ou non : en plus de la pluie, de la neige et du vent, il sera possible de se trouver pris dans un tremblement de terre. Reste à voir si les villes seront affectées ou si ça se limitera à un son et lumière pour impressionner la galerie. Sur le papier, encore plein de choses alléchantes donc, mais il faudra comme à chaque fois attendre une version jouable avant de crier au génie.





Horizons

VISITE GRATUITE

Atari a décidé d'étendre à l'Europe l'offre d'essai de Horizons. Il est désormais possible de parcourir gratuitement le monde de ce MMORPG pendant sept jours. Ce n'est pas grand-chose, mais c'est toujours mieux que rien. Au moins, vous pourrez vous faire une petite idée de ce titre. En revanche, je vous conseille de faire chauffer vos modems car il faut télécharger un joli fichier de quasiment 1 Go. Ça se passe à cette adresse : www.gamershell.com/download_5499.shtml. Pour récupérer un CD Key, il faut vous rendre ici https://horizons.eu.istaria.com/trial_request.aspx. Bonne balade.

Dark Age of Camelot

UN PEU D'ÉMOTION DANS UN MONDE DE POLYGONES

Mythic Entertainment a annoncé son intention d'utiliser le moteur Emotion FX 2 dans Dark Age of Camelot. Ce moteur permettra d'obtenir des émotions beaucoup plus poussées sur le visage des personnages. Je savais bien qu'il manquait un petit quelque chose à DAOC pour que j'accroche vraiment. C'est vraiment dommage que ça arrive si tard. À force de trop attendre, on se lasse. Sachez également que le bêta-test interne de New Frontier vient de débuter. La date de la bêta ouverte n'a pas encore été annoncée. S'ils pensent aussi à rajouter une carte et à simplifier l'interface, ils auront une chance de survivre. Sinon, le raz-de-marée WoW fera une victime de plus...



Asheron's call 2

MONDE DE FEIGNANT

Dorénavant, il n'est plus nécessaire de fatiguer ses petites jambes pour bouger jusqu'au magasin de jeu vidéo le plus proche. Les possesseurs d'un CD Key peuvent télécharger le client d'Asheron's Call 2 sur le site de Fileplanet. À cette adresse pour être précis : www.fileplanet.com/files/130000/138898.shtml. C'est également ici que vous trouverez les liens pour acheter une clé CD de AC et AC 2. L'installeur a été nettoyé de pas mal de bugs qui rendaient l'installation d'AC 2 quelque peu problématique. Sachez que le patch améliorant considérablement le craft a été repoussé à juin.

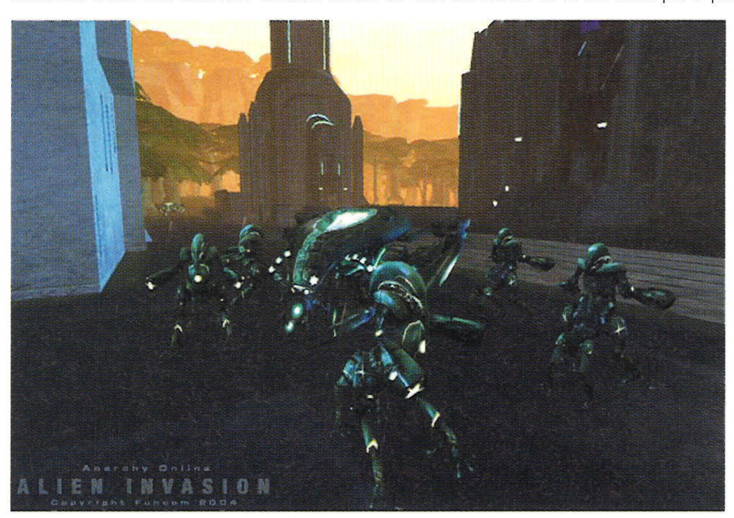


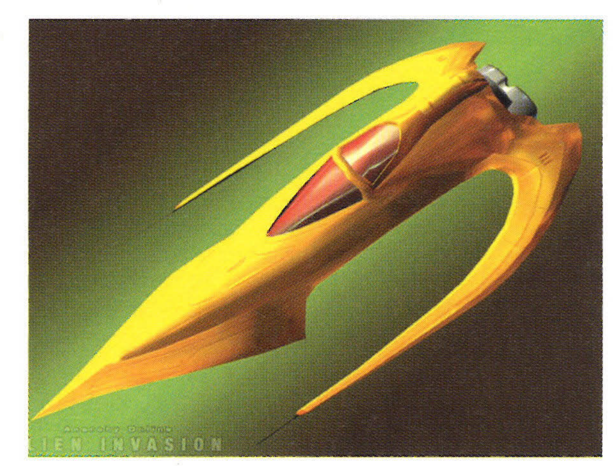
Anarchy Online

PLUS DE COMBATS, PLUS D'XP, PLUS DE FUN



La nouvelle extension pour Anarchy Online, prévue pour juin 2004, semble dotée de tout un tas de bonnes idées. Les guildes pourront créer un Q.G. puis chaque membre aura le droit à sa maison disposée autour de ce dernier. Apparemment, ce système sera réservé à des guildes assez conséquentes puisque le Q.G. devrait coûter pas mal de crédits. Néanmoins, Funcom prévoit que plusieurs guildes pourront s'associer pour financer un Q.G. qu'elles auront en commun. Chose amusante, ces villages pourront être attaqués de manière aléatoire par des aliens. Ces bestioles seront plus ou moins puissantes et nombreuses selon les membres de la guilde présents sur le serveur au moment de l'attaque. Si les joueurs repoussent l'invasion, alors un gros méchant alien apparaîtra. Si le boss meurt dans le village, une porte sera disponible pour emmener les joueurs dans un vaisseau où un autre alien de mauvais poil les attendra. Voilà de quoi faire de nombreux points d'expérience nommés pour l'occasion « Alien XP ». Ça ne fera que la troisième barre d'expérience d'AO, après les XP (level 1 à 200) et les SK (level 200 à 220). Pour l'instant, l'utilité de cette nouvelle barre d'expérience reste assez floue. Évidemment, on ne peut pas encore se prononcer quant au réel contenu de cette extension mais Alien Invasion avait été annoncé comme étant un add-on social et il est bien parti pour plutôt faire dans le gros bill. Wait & see !





Unreal Tournament 2004

LE GRAND FRÈRE À LA RUE

L'arrivée de Unreal Tournament 2004 sonnerait-elle le glas de la version 2003 ? Ça en a tout l'air car UT2k3 a vu partir de nombreux clans de Capture the Flag et de Team Deathmatch. Deux leaders de la scène internationale ont également rendu l'âme : eXtreme quality et]RevolutioN[. À savoir si le public suit la tendance des Pro Gamers, c'est une autre histoire...



Star Wars Galaxies

LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

Depuis la sortie de Star Wars Galaxies, Sony a fait subir à son MMORPG de nombreuses évolutions et transformations. C'était indispensable vu la tronche de SWG en juillet dernier. Conscient que de nombreuses lacunes sont encore bel et bien présentes, les développeurs ont décidé d'annoncer un planning des améliorations que subira SWG dans les mois à venir avant son extension. Certaines choses sont déjà disponibles au moment où vous lisez ces lignes. Dans la liste, on peut voir que les Jedi sont bichonnés. Deux phases bien précises seront mises en place pour les améliorer. Dans un premier temps, l'arbre de profession Jedi ainsi que le modèle de progression seront remaniés. Ensuite, la sensibilité qu'un personnage a envers la Force devrait être « plus amusante, mystérieuse et fascinante » (ça promet). Les Jedi ne devraient plus vivre cachés sans pour autant dominer le jeu. Ça reste flou, mais on a confiance. Mais si, allez, faut être optimiste dans la vie. Dans un autre registre, il est possible de chasser des « Mandaloriens des grottes ». Ce qui permettra d'obtenir des pièces de l'armure de Boba Fett, pour que les chasseurs de primes puissent frimer dans la cantina du coin. Suite à la demande de nombreux joueurs, des armures spécialement créées pour Wookie vont aussi faire leur apparition. Les puristes vont hurler mais il paraît que tout est sacrifiable sur l'autel du gameplay... La grande nouvelle est la première mission dans l'espace qui ouvre ses portes par l'intermédiaire d'une Corvette Corellienne. Selon votre affiliation, il est possible d'affronter des Stormtroopers, des Rebels ou des agents de la CorSec. Chose importante, la Corvette utilise le système d'Instance. C'est-à-dire que chaque groupe pourra visiter ce vaisseau spatial sans être gêné par les autres joueurs. La deuxième aventure basée dans l'espace se déroulera à bord d'un Star Destroyer. Ça laisse rêveur. Sony travaille encore sur les détails, mais l'intérieur est pratiquement terminé. Tout ça laisse présager de bonnes choses. En tout cas, on ne pourra pas dire que les développeurs ont un poil dans la main.



Battlefield 1918

PRÉCISION MILITAIRE

Les développeurs de Battlefield 1918, mod qui se déroule en pleine Première Guerre mondiale (au cas où la date ne vous dirait rien), sortiront des mises à jour tous les 18 du mois. Très militaires les mecs. On les imagine levés tous les matins à 6h00 pour coder. Saine activité pour démarrer une journée. La version 1.15 a dû voir le jour le 18 avril en apportant avec elle le char FT17 qui est disponible pour l'armée française et une version modifiée pour les Allemands. Pour ceux que ça intéresse, ça se passe ici : www.battlefield1918.de/news.

Biosfear

AVIS AUX BOUCHERS

La sortie de Biosfear Chapter 2 : Battle for Winter Castle a été annoncée il y a quelques jours par Tiscali. Il ne s'agit pas d'une suite directe au MMORPG très orienté action qu'est Biosfear mais bien d'une mise à jour gratuite. D'après ce que l'on sait, ce nouveau chapitre devrait ravir les joueurs possédant des personnages de haut niveau. Voilà l'occasion de cliquer, sans remords, sur une tripotée de monstres. Suivez le lien pour vous rendre sur le site officiel : http://biosfear.tiscali.co.uk.



Acon4

QUAND ABIT SE MET AU PRO-GAMING, ÇA DÉMÉNAGE



Les plus grandes marques informatiques s'intéressent de plus en plus à l'eSport, c'est indéniable. Après AMD et Intel, c'est au tour d'Abit de faire parler de lui en organisant l'Acon4. Il s'agit d'un tournoi de Warcraft III dont les qualifications se feront simultanément dans 20 pays. Les 20 meilleurs joueurs gagneront une place pour la finale. La crème des joueurs de War3 se retrouvera invitée par Abit le 6 juin à Shanghaï, pour la finale mondiale. En ce qui concerne la France, les fous furieux du RTS de Blizzard devront se qualifier pour une finale, regroupant 16 joueurs, qui se déroulera à Nice le 8 mai. Douze places sont à pourvoir dans différentes salles situées dans tout l'Hexagone. Les quatre derniers finalistes seront élus grâce à une compétition online qui sera organisée par le site wacraft3france.com en partenariat avec jeux-strategie.com. De nombreux lots sont prévus pour motiver les joueurs. D'ailleurs, à Shanghaï, la dotation finale devrait comprendre une voiture. Si c'est pas du gâchis ça, franchement, donner une bagnole à des mecs qui n'ont souvent même pas l'âge de conduire. Tsss...

Coupe du monde de jeux vidéo

LA CRÈME DES JOUEURS FRANÇAIS

La finale de la Coupe de France de jeux vidéo se tiendra au Carrousel du Louvre les samedi 29 et dimanche 30 mai 2004. Ces deux journées seront ouvertes au public qui pourra assister à des matchs de haut niveau. À l'issue de cette finale, trois équipes de Counter-Strike, trois joueurs de Warcraft III ainsi que trois joueurs de Pro Evolution Soccer 3 seront sélectionnés pour participer à la Coupe du monde organisée au Futuroscope du 6 au 11 juillet 2004.



THE SAGA OF RYZOM

APRÈS DE LONGS MOIS DE TESTS FERMÉS, NEVRAX OUVRE LES PORTES DE RYZOM À UNE MYRIADE DE JOUEURS POUR FIGNOLER LEUR BÉBÉ. LA GRANDE NOUVELLE C'EST QUE VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE FOULER LES TERRES D'ATYS DÈS MAINTENANT. EN ROUTE, ON ATTEND PLUS QUE VOUS !

Éditeur NA
Développeur NEVRAX/FRANCE
Sortie prévue JUIN 2004



C'est plutôt pratique de cumuler magie et puissance guerrière. Une petite bouboule d'énergie pour attirer les monstres et un coup de lame pour les achever.

Alors bande de petits privilégiés, vous êtes déjà en train de jouer à Ryzom avant tout le monde grâce à nous (si vous avez opté pour la version DVD du mag) ? Elle est pas belle la vie ? Participer à une open bêta sans faire de démarches, c'est la fête. Vous n'allez pas vous tourner les pouces pour autant. On compte sur vous pour submerger les développeurs de messages pour les soutenir dans leur chasse aux bugs et peaufinage du gameplay. Eh oui, un beta-test sert principalement à détecter toutes les imperfections que peut contenir un titre, histoire de le rendre nickel chrome lors de sa sortie en magasin. Pour ne pas tout dévoiler, Nevrax garde tout de même quelques surprises sous le coude pour la version commerciale. C'est pour cette raison qu'il est impossible de jouer avec les Trykers, la race la plus attendue par les connaisseurs de ce titre. À l'heure actuelle, trois peuples sur quatre sont disponibles : les Fyros (et pas Pyros comme je le disais le mois dernier), les Matis et les Zorais.



L'interface est relativement souple. Vous pouvez déplacer les fenêtres où bon vous semble.

UN MONDE UNIQUE

Côté visuel, Ryzom tient parfaitement la route par rapport aux titres qui sortent actuellement. Le design est original et sort du médiéval fantastique classique que l'on a l'habitude de voir dans les autres jeux du genre. L'univers est unique et on sent qu'un background assez conséquent a servi de squelette pour la création du monde. La faune et la flore sont en parfaite harmonie et l'architecture est propre à chaque race. Même les conditions climatiques varient pour briser la routine de chaque environnement. Selon le temps et les saisons, les matières premières qu'il est possible de trouver ne se situent jamais au même endroit. Plusieurs joueurs ont remarqué ce détail pendant la bêta fermée. Par la suite, ce système devrait également influer sur le déplacement des animaux. Ce qui permettrait de varier les terrains de chasse tout au long de l'aventure. Outre le fait que la planète Atys soit relativement originale, Ryzom dispose d'un concept particulier qui le distingue des autres jeux de rôle massivement multijoueurs.

EN AVANCE SUR SON TEMPS ?

Dans la majorité des MMORPG, il faut choisir la classe de votre personnage lors de sa création et lui faire suivre une seule et unique voie. Si on décide d'incarner un voleur, pas question de vouloir en faire un mage après quelques heures de jeu. Ici, vous ne choisissez que la race et vous faites évoluer le personnage selon vos désirs tout au long de l'aventure. Dans Ryzom, on ne naît pas guerrier, on le devient. Oui monsieur ! Par exemple,

TEL PÈRE, TEL FILS !

Le système de descendance ne sera pas implémenté dans la version finale de Ryzom mais apparaîtra par la suite grâce à un patch. Descendance, vieillesse et mort permanente sont liées. C'est-à-dire que votre personnage doit posséder le niveau 50 dans certaines capacités puis trouver un ou une partenaire. Une fois les deux joueurs partants pour avoir des rejetons, les personnages vieilliront et mourront de manière définitive. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul et unique enfant. Chose amusante, l'enfant n'a pas les compétences d'un personnage débutant. Il possède, en quelque sorte, une partie des compétences des parents. De plus, il peut obtenir certains pouvoirs spéciaux. Par exemple, si le père était excellent en artisanat, l'enfant obtiendra peut-être des facilités pour créer des objets. Par la suite, si votre descendance décide d'avoir un gamin, alors le nouveau-né aura des pouvoirs du père et du grand-père. On devrait voir apparaître de bonnes grosses brutes quand tout ça sera implémenté.



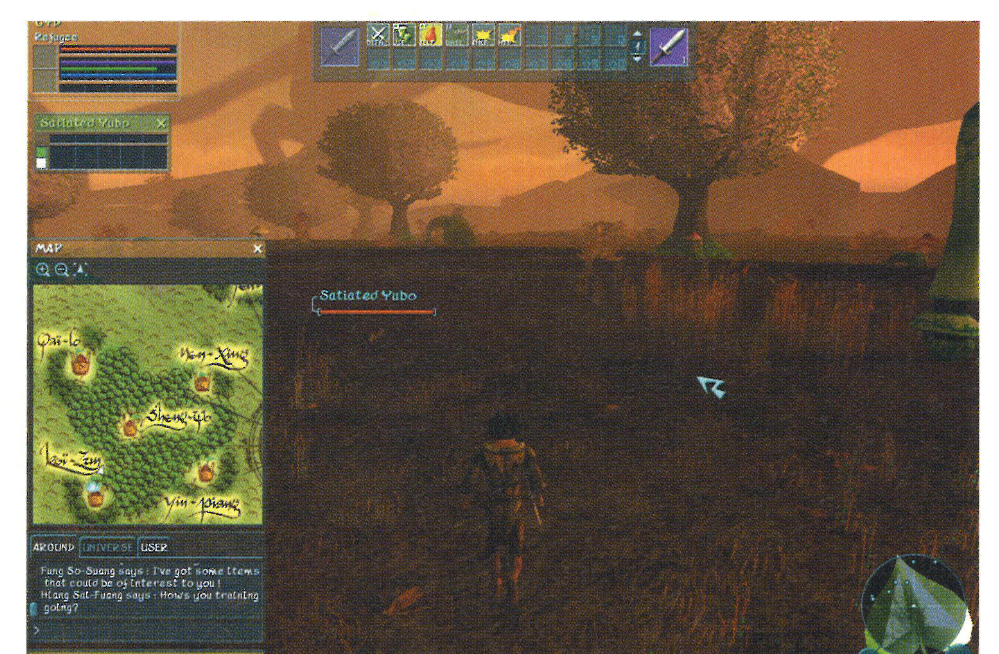
Pour l'instant le nombre de personnages qu'il est possible de créer ne dépasse pas cinq.

plus vous utilisez le combat de mêlée, plus votre personnage monte ses capacités de combattant. Il en va de même avec la magie et l'artisanat. Une fois au niveau 20 dans une branche, il est possible de se spécialiser dans un style bien précis comme les armes à deux mains et de forger ainsi le caractère même de son personnage. Dès le début de l'aventure, vous arpentez le monde d'Atys avec une épée et un sort de soin. Pour apprendre de nouvelles capacités, il faut cumuler un certain nombre de points de spécialisation qu'il est possible de dépenser chez un entraîneur. Ça coûtera plus ou moins cher selon les compétences que vous désirez apprendre. Pour assister les débutants dans leur immersion dans l'univers de Ryzom, une aide en ligne particulièrement bien fichue permet d'apprendre à se déplacer, utiliser l'interface, etc. Il existe aussi des PNJ donnant accès à des quêtes basiques qui permettent de s'adapter à l'environnement. On vous demande simplement d'aller tuer une petite bestiole ou d'extraire des ressources du sol. Par la suite, les missions deviendront de plus en plus complexes et seront disponibles selon votre réputation. C'est-à-dire que deux personnages de même niveau n'auront peut-être pas accès aux mêmes quêtes selon les actions qu'ils auront accomplies auparavant. Posséder une bonne réputation est également nécessaire pour fonder une guilde. Une action qui nécessitera aussi de disposer d'une somme d'argent rondelette. Ensuite il ne reste plus qu'à choisir le nom et le logo de votre guilde ainsi que sa description. Actuellement, il n'est pas possible de mettre le logo de sa guilde sur ses vêtements car Nevrax a créé des habits très détaillés. Il est vrai qu'il serait dommage de gâcher tout leur boulot en plaçant un gros logo qui tache sur de fines broderies. Il sera également possible d'acheter un bâtiment pour votre guilde. Histoire de se faire quelques petites réunions pour la forme : « Alors les gars, qu'est-ce qu'on massacre aujourd'hui ?» Tout ça laisse présager de bonnes choses pour l'avenir. Vivement le mois de juin que l'on puisse s'essayer à la version finale pour voir ce que Ryzom a réellement dans le ventre.

CYD


Hop, un petit sort de soin à utiliser en plein combat. C'est plutôt pratique quand on fait du combat de mêlée.


Voilà deux gardes qui s'amusent à en mettre plein la vue avec leur joli sort.



La planète Atys est vaste et variée. Soyez prévoyant avant de vous aventurer dans des endroits hostiles.

WORLD OF WARCRAFT



Quand ils sont sur le point de perdre le combat, les monstres s'enfuient pour aller chercher de l'aide. Ce n'est pas le cas de ce shaman ogre level 19+.

BONJOUR, JE SUIS EN PLEIN DÉPEÇAGE DE GNOLL ET DANS L'INCAPACITÉ TOTALE DE VOUS RÉPONDRE. LAISSEZ UN MESSAGE APRÈS LE BIP SONORE ET JE VOUS RAPPELLERAI DANS TROIS MOIS... PEUT-ÊTRE !

Voilà, ça a commencé ! Ou plutôt c'est fini. Question de point de vue. Le lancement du beta-test de World of Warcraft a sonné le glas de toute vie sociale à la rédaction. En tout cas pour les deux qui ont accès au jeu pour le moment. Le seul et unique compte a été partagé entre moi et Caféine. Tous ceux qui osaient s'approcher de trop près lorsqu'on tapait notre login et password repartaient avec un genou en moins. On est comme ça, faut pas toucher à ce qu'on aime, on devient violents. Et là, on peut dire qu'on a été charmés comme jamais, alors forcément ça fait mal. World of Warcraft, c'est l'essence même du jeu vidéo : simplicité, efficacité et 100 % de plaisir. C'est comme si on se retrouvait dans la peau d'un gamin de six ans qui doit ouvrir des centaines de cadeaux à Noël. C'est hallucinant à quel point on peut s'émerveiller à chaque découverte. Le pire c'est qu'on pourrait qualifier World of Warcraft de MMORPG classique. Plusieurs races et classes de personnages sont disponibles. Il faut gagner des points d'expérience en tuant des monstres et en accomplissant des quêtes. Il est également possible de créer des objets... Bref, les ingrédients présents dans tous les jeux du genre sont au rendez-vous. Seulement voilà, ici le moindre détail a été exploité avec brio. Blizzard a su prendre tout ce qui était bon dans les autres titres en apportant un tas d'idées nouvelles et efficaces qui facilitent la vie des joueurs. On appelle ça le talent.

Éditeur VIVENDI UNIVERSAL
Développeur BLIZZARD/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue À LA RENTRÉE



Les sorts de base en mettent plein les yeux. On n'imagine même pas ce que donneront les pouvoirs des personnages de haut niveau.

HÉROS SURBOOKÉ

Dès les premières minutes de jeu, le ton est donné : simplicité. Il suffit d'un coup d'œil pour apercevoir les sorts que l'on peut utiliser, les PNJ à qui parler pour obtenir des quêtes, repérer sa jauge de vie et de mana (si on incarne un lanceur de sorts). Tout est fait pour se plonger directement dans l'aventure. Les quêtes ne cessent de s'enchaîner. Des messages à porter, de temps en temps. Des gens à escorter, rarement. Des monstres à trucider, énormément. Chaque quête rapporte systématiquement des points d'expérience, puis son lot d'argent et d'objets. Chose agréable, on voit ce que le PNJ a à nous offrir avant d'accepter une mission. On a vraiment la sensation d'entreprendre plein



Une petite visite guidée sur le territoire Undead : à gauche, le cimetière, en face les pendus. Ça respire la joie de vivre comme on l'espérait.

de choses en même temps et d'avoir toujours un but à accomplir. Après avoir tué une dizaine de créatures dans un lieu précis, une autre quête nous transporte dans un nouvel endroit et ainsi de suite. Cette méthode s'avère nettement plus efficace que de squatter la même zone pendant des plombes. Comptez six à sept heures pour monter un perso level 10. La suite est beaucoup plus longue et la limite de niveaux a, pour l'instant, été fixée à 60 pour la version finale et 30 pour la bêta. Le système de quêtes dynamiques ôte vraiment cette sensation d'action répétitive et permet de découvrir le monde alentour, qui est un des plus envoûtants qu'il ait été donné de voir dans un MMORPG.

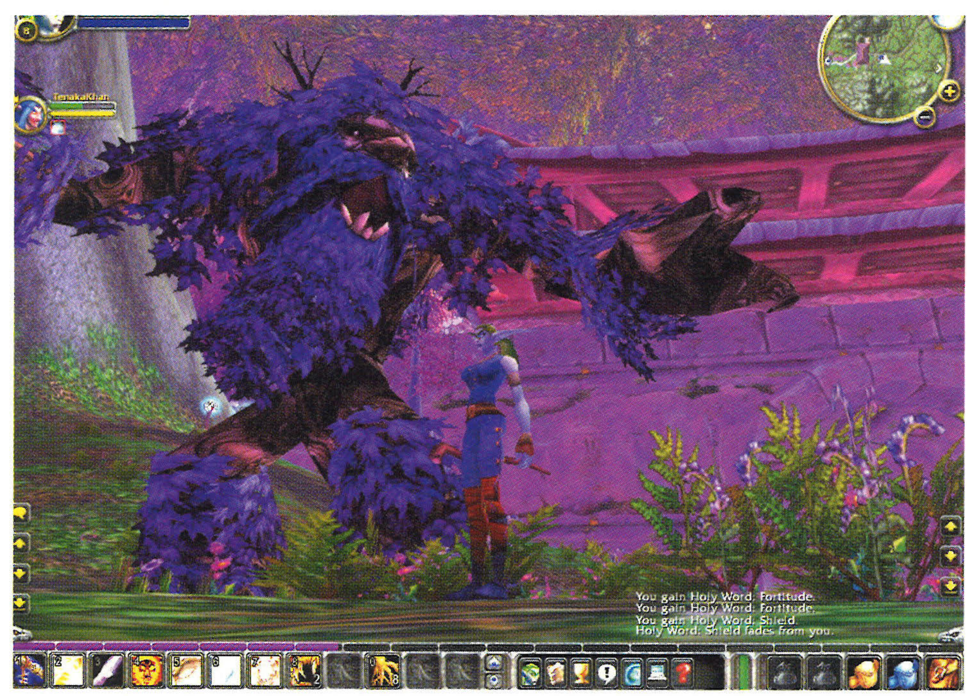


C'est beau, féerique, magique… C'est chez les elfes quoi !

SUIVEZ LE GUIDE

Certains critiqueront sûrement le style graphique en disant : « Le design est vraiment trop Disney, c'est pour les gamins ». Soit ! Laissons les mauvaises langues user leur salive pour rien. Les décors recèlent d'une myriade de détails et la découverte de chaque nouvel environnement est l'occasion d'exclamations très pertinentes : Waou ! Ça déchire ! C'est mortel ! Ça tue sa race ! Bref, on en prend plein les yeux. Les forêts ressemblent à... de vraies forêts bien denses. L'architecture est propre à chaque race et fourmille de détails tout comme les intérieurs. Il suffit de rentrer dans n'importe quel bâtiment pour s'en rendre compte et s'imprégner de l'ambiance. On peut voir plusieurs nains faire office de pilier de bar dans les tavernes, des gardes sillonner les routes à la sortie des villages, etc. Le plus impressionnant reste la visite des diverses capitales. Les villes sont gigantesques et laissent sans voix tellement le spectacle visuel est bluffant. Dans la capitale humaine, Stormwind, chaque quartier a son style que ce soit celui des nains, des commerçants ou des mages. Chaque magasin dispose d'une enseigne grâce à laquelle on peut repérer rapidement le commerce qui nous intéresse. On peut voir des gardes patrouiller dans les ruelles, des enfants et leur maîtresse se balader en pleine ville. On sent qu'il y a de la vie ! Les effets sonores jouent également un rôle important au niveau de l'ambiance. Les musiques sont magiques et celles des elfes sont particulièrement immersives. Blizzard n'a rien laissé au hasard et chaque recoin du monde mérite d'être visité. Mais pour ça, il va falloir autre chose qu'un personnage équipé d'un couteau rouillé, d'un vieux short et d'une veste trouée.


Pendant les combats, les guerriers gagnent des points de rage qui leur permettent d'enchaîner des coups meurtriers.



Des Ancient Protector level 90 patrouillent autour des villages pour assurer leur sécurité. Y'a pas à dire, ça calme !

CHANGEZ DE VIE

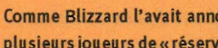
Ici, le trip du paysan qui cultive son champ de patates en se la jouant super roleplay a été banni. On est plutôt dans la tendance sapin de Noël avec des guerriers qui déboulent fièrement en ville avec leur épée qui brillent

DEVENIR BOULANGER EN DIX LEÇONS

Il existe tout un tas de spécialisations pour l'artisanat : travail du cuir ou du métal, herboriste, ingénieur, alchimiste, pêcheur, cuisinier… Pour utiliser une de ces branches, il suffit d'user des points de compétence (skill points) que l'on gagne à chaque niveau. Plus on pratique, plus le talent d'artisan augmente. Dès le statut de novice, des formules de base sont disponibles. Il ne reste plus qu'à réunir les ingrédients nécessaires et le tour est joué. Pour l'instant nous n'avons subi aucun échec lors de la création d'un objet. La difficulté est de réunir les ingrédients et d'accomplir des quêtes pour obtenir de nouvelles formules. Un jet de dé ne viendra donc pas tout gâcher…

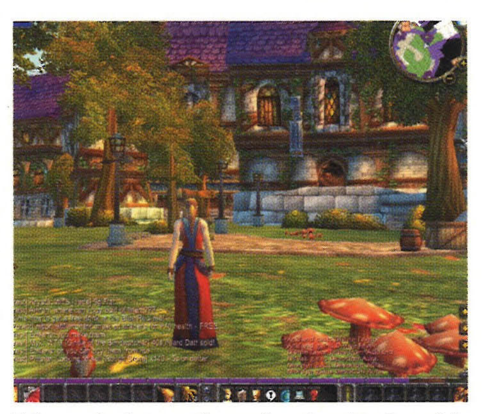


L'interface est en XML et donc entièrement paramétrable... pour ceux que ça tente.



C'EST MON DONJ' !

Comme Blizzard l'avait annoncé, il est possible pour plusieurs joueurs de « réserver » un donjon pour y faire de nombreux points d'expérience sans être dérangé par d'autres groupes. Ceci s'appelle une « Instance ». Il en existe plusieurs dans le monde d'Azeroth. Par exemple, « Stockades » est le nom de l'instance située dans Stormwind, la capitale humaine. Chose amusante, chaque Instance semble disposer d'un scénario. Par exemple dans Deadmines, situé dans la région de Westfall, les monstres ne réapparaissent pas une fois qu'ils ont été éliminés. Contrairement à Wailing Cavern, situé chez les orcs, puisque les créatures sont issues des cauchemars d'un druide endormi. Du coup, les monstres respawnent dans le donjon à chaque fois que le druide rêve.

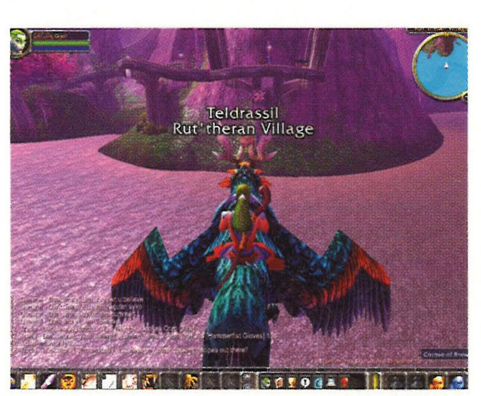


Voilà un petit coin de paradis pour pique-niquer dans Stormwind : le quartier des mages.

de mille feux. Entre les « regardez mes jolies dagues fluos » et les « elle est pas belle ma grosse hache ? », il ne manque plus que les concours de bière. Il est évident que créer une véritable machine de guerre possédant des objets magiques est plus fun que d'incarner un commerçant, en tout cas pour la plupart des joueurs.

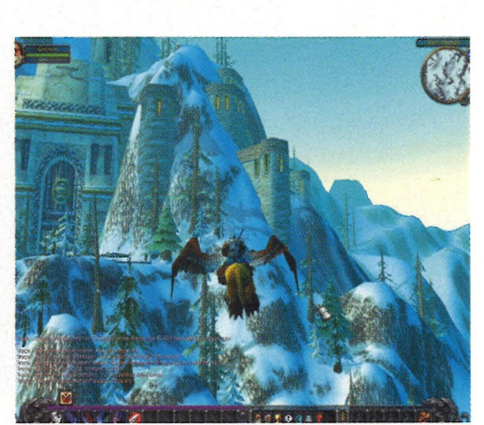
Ça, Blizzard l'a bien compris. À chaque niveau, votre avatar a la possibilité d'apprendre un talent comme augmenter sa force, mieux détecter les unités furtives, se spécialiser dans un type d'arme... En plus de ça, il faut rencontrer un entraîneur qui permet d'obtenir de nouvelles compétences en échange de quelques pièces de monnaie. Ben oui, il faut bien manger, ce bon monsieur ne fait pas ça pour la gloire. Quand on voit le prix de certains pouvoirs, on se dit qu'il doit posséder de quoi s'acheter quelques hectares de terrain et le beau château qui va avec. Actuellement, il est plus rentable de s'orienter dans un domaine précis et d'acheter de l'équipement plutôt que dépenser tout son argent dans des compétences et arpenter le monde à poil. Là, c'est la mort assurée et c'est retour direct en tant que fantôme au dernier village visité. C'est sous cette forme éthérée, se déplaçant rapidement, qu'il faut récupérer son corps. Sachez que les monstres ne vous voient pas et ne sont donc pas agressifs. Blizzard prévoit néanmoins d'implémenter des créatures capables de repérer les fantômes et d'instaurer des quêtes disponibles uniquement sous cette forme. L'unique pénalité que la mort engendre est une perte de points d'expérience si l'on décide de louer les services du prêtre local pour qu'il vous ressuscite.Quand on considère la qualité de cette version bêta, on pourrait presque croire que World of Warcraft est sur le point de sortir malgré les nombreux points qu'il reste à tester. Actuellement, seulement les races de l'alliance (Nain, Humain, Gnome, Elfe) sont disponibles. Les développeurs prévoient de mettre en ligne le PvP avec un nouveau serveur bêta, puis la horde (Orc, Undead, Tauren, Troll) dans les semaines qui viennent. Le beta-test est censé durer cinq mois, nous reviendrons donc sur World of Warcraft dans les prochains numéros pour suivre ses évolutions. Ce jeu est une drogue, on est devenus accrocs et on va partager un maximum de notre plaisir avec vous. Les autres MMORPG n'ont qu'à bien se tenir, WoW est en route pour tout écraser, qu'on se le dise !

CYD



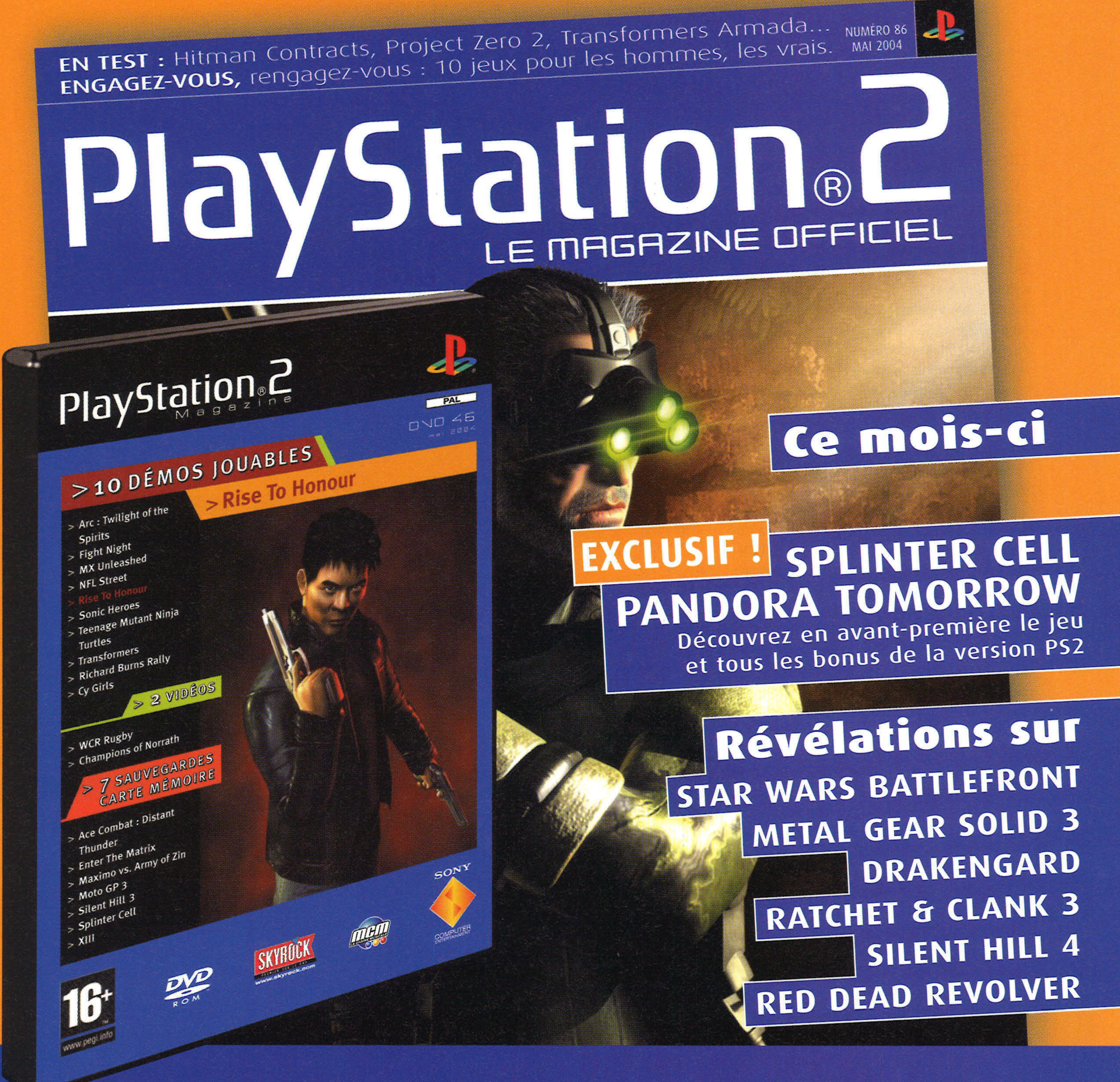
Petite balade sur la monture aérienne des elfes, la grande classe.





VIVEZ LE PLAISIR PLAYSTATION

LE MAGAZINE OFFICIEL
+ SON DVD de DÉMOS JOUABLES



EN KIOSQUE LE **27 AVRIL**

LINEAGE 2

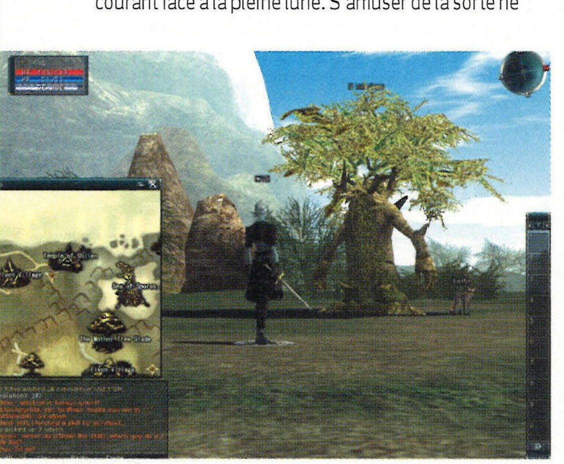
FORT DU SUCCÈS DE LINEAGE EN CORÉE, NC SOFT A DÉCIDÉ DE CONQUÉRIR LE MONDE AVEC UN DEUXIÈME OPUS AU DESIGN EXCEPTIONNEL. DOMMAGE QUE LE GAMEPLAY N'AIT PAS ÉTÉ AUSSI BIEN PEAUFINÉ.

Éditeur NC SOFT
Développeur NC SOFT/CORÉE
Sortie prévue AVRIL 2004 AUX ÉTATS-UNIS



Rien de tel que des bons coups d'épée pour se faire respecter dans la région.

Je vous assure qu'il faut faire un véritable travail sur soi pour oublier l'expérience World of Warcraft et se lancer dans un autre beta-test. C'est tendance réunion de dépressifs le dimanche matin avec des débats du genre : « Moi aussi j'veux arrêter ! C'est dur mais je tiens le coup, je n'ai pas cliqué sur un Kobold depuis 12 heures. » Bravo, bel exploit ! Il m'aura fallu quelques séances de la sorte avant de me lancer, avec les idées claires, en plein cœur de Lineage 2. Au moins les premières minutes de jeu démarrent sur les chapeaux de roues grâce à une sélection de personnages qui laisse sans voix. Non pas à cause de choix innombrables (cinq races et deux classes) mais grâce à la qualité graphique. Ça a été un véritable choc. On savait que Lineage 2 utilisait un moteur très convaincant mais là, c'est la claque. Toute la rédac' était devant mon écran pendant dix minutes en admirant la qualité visuelle des différentes races : humain, elfe, orc, elfe noir et nain. Les persos ont du style et un charisme indéniable. Il suffit de voir le modèle féminin de l'elfe noir pour s'en rendre compte : tendance super bimbo SM, la panoplie complète, string en cuir compris. On peut dire que Lineage 2 marque un sacré point : il attire les regards... En revanche, une fois dans le jeu proprement dit, on oublie rapidement le design des personnages pour laisser place à des décors extérieurs assez vides et des bâtiments un peu trop carrés. L'ensemble reste, tout de même, plus que correct. Il suffit de maintenir une pause avec son avatar et de déplacer l'angle de caméra de manière à contempler des panoramas de toute beauté : du genre un elfe noir courant face à la pleine lune. S'amuser de la sorte ne dure pas plus de cinq minutes puisque Lineage 2 n'a pas été créé pour servir d'économiseur d'écran même si c'est ce qu'il fait de mieux. Les fans qui adorent la version bêta peuvent commencer à me jeter des pierres...



RETOUR VERS LE FUTUR

Bon, j'y vais un peu fort quand même, Lineage 2 n'est pas une épave, loin de là. Seulement on a vraiment l'impression de revenir en arrière côté gameplay et c'est particulièrement frustrant. Les jeux d'il y a dix ans , je n'ai rien contre mais il faut savoir évoluer. Ça devient vraiment pénible de s'asseoir pendant des plombes pour remplir sa jauge de vie et de mana ou de tourner en rond dans une ville mal fichue pour chercher un PNJ qui vous demandera d'exécuter une quête sans intérêt ou presque. Taper toujours le même type de monstres pendant presque une dizaine de niveaux, même en aimant le travail à la chaîne, c'est un tantinet lassant... Se faire massacrer aux abords d'une ville de débutants par des PK (Player Killer) dont le seul plaisir est d'assouvir leur complexe d'infériorité, c'est également à peine crispant. Je hais ces abrutis. Il faut savoir que dans Lineage, les zones sont ouvertes au PvP (joueurs contre joueurs) et qu'il n'est pas nécessaire de cocher quoi que ce soit dans

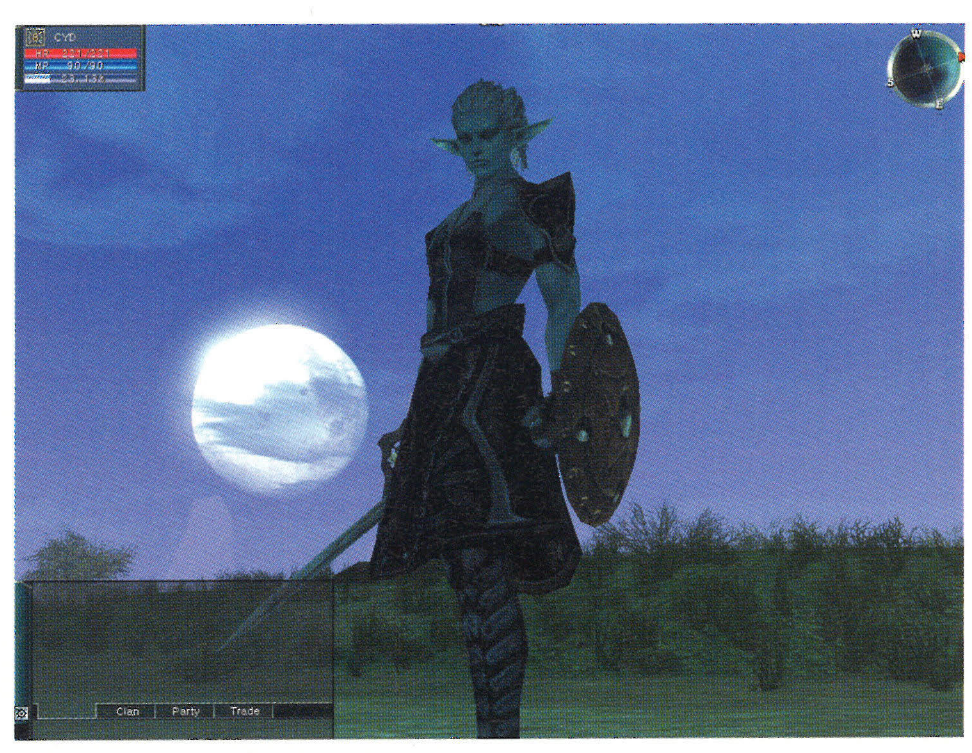


les options pour y participer. D'accord ou pas, vous serez confronté aux boulets du coin sans rien pouvoir y faire. Se faire massacrer par des persos qui sont dix levels au-dessus de vous peut avoir son charme, question de goûts. Heureusement que la majorité des beta-testeurs présents sont fair-play et sympathiques. Ils proposent davantage de grouper que de vous trancher la gorge. Le plus frustrant est quand même le système de déplacement. Surtout si on a le malheur d'utiliser le clavier. Le temps de latence entre le moment où l'on appuie sur une flèche de direction et où le personnage bouge est insupportable. Le mieux est de se diriger avec la souris en cliquant sur le terrain à la manière d'un Diablo. En déplaçant l'angle de caméra comme il faut,

L'EUROPE BOUDÉE ?

Au vu du nombre de pré-commandes concernant le CD bonus de Lineage 2, les développeurs ont décidé d'étudier le sujet pour implémenter des serveurs en Europe. Pour l'instant rien n'est encore fait et, à l'heure où ses lignes sont écrites, il est toujours possible de participer à un sondage qui fera peut-être pencher la balance pour les joueurs européens. Pour cela, il suffit de vous rendre sur ce site : www.petitiononline.com/lineage2/petition.html

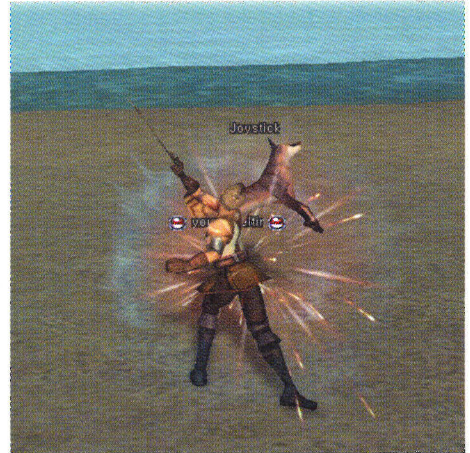








NC Soft sait comment plaire au joueur mâle.



Le jeu semble tout de suite beaucoup moins sexy lorsqu'on se bat dans un décor aussi vide.

on peut enchaîner les combats très facilement puisque le simple fait de double-cliquer sur un monstre permet de s'approcher automatiquement et d'attaquer sa proie.

UNE LUEUR D'ESPOIR...

C'est dans les combats que Lineage 2 s'en sort vraisemblablement le mieux. Les affrontements sont dynamiques, on peut presque ressentir le choc des coups portés. Les effets des différentes capacités et sorts sont plutôt agréables à l'œil. Comme quoi, le tableau n'est pas aussi noir qu'il y paraît ! Pour vous aider, un PNJ faisant office de guide donne des conseils sur tout un tas de points très importants. C'est plutôt agréable lorsque l'on débute. Il indique quelle est la meilleure zone de chasse pour cumuler des points d'expérience, quel type de matériel acheter pour son niveau et les personnes à rencontrer pour exécuter quelques quêtes. De surcroît, vous aurez même de précieuses recommandations sur les compétences à développer. Certains PNJ, les plus importants, sont indiqués sur la boussole d'un point jaune. Ce qui permet de s'y retrouver un petit peu mieux. Il s'agit tout de même d'une version bêta, donc de nombreuses choses risquent fort d'évoluer dans les mois à venir avant la sortie commerciale du produit. En tout cas, il faut l'espérer car les MMORPG au gameplay désuet, j'ai du mal à les digérer maintenant que j'ai goûté à World of Warcraft. Rha mince, finalement, ça marche moyen cette histoire de cure de désintoxication.

CYD

GROUND CONTROL II



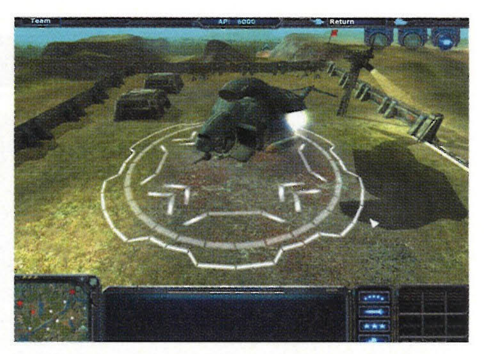
Mis à part le nom de l'unité et son prix, on ne sait rien de ses capacités avant de l'avoir eu entre les mains. Pas très pratique pour les nouveaux venus.

LIVRAISONS CLÉS EN MAIN

Dans Ground Control II, il n'y a pas de bâtiments pour recruter ses troupes. Il suffit de commander ses unités grâce à l'interface et elles sont livrées par un avion cargo en un temps record ou presque. Il est même possible d'améliorer ce transporteur pour le rendre plus efficace dans ses livraisons.



Ça tire dans tous les sens. Gérer une bataille demande une très bonne maîtrise dans la micro-gestion.



Après avoir passé commande, vos unités vont enfin débarquer. Vive les renforts qui arrivent au bout de trois heures.

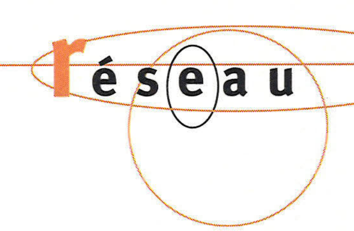
GROUND CONTROL II EST PASSÉ EN PHASE DE BÊTA-TEST MULTIJOUEUR. MASSIVE A SÛREMENT COMPRIS QUE CE N'EST PAS AVEC UN BEAU MOTEUR QU'ON FAISAIT UN BON JEU ET QU'IL ÉTAIT PLUS PRUDENT DE FAIRE EXAMINER LE FUTUR BÉBÉ PAR DES SPÉCIALISTES TATILLONS.

Après le succès d'estime de Ground Control premier du nom, malheureusement assez boudé commercialement parlant, il était évident que Massive sorte une suite pour tenter de mettre tout le monde d'accord. L'ouverture du beta-test multi devrait d'ailleurs contribuer au succès de ce nouvel opus. Tester l'équilibrage du jeu et chasser les bugs n'est pas une mince affaire. Alors quand on peut compter sur des fous furieux de la stratégie et leurs précieux conseils pour améliorer un produit, il ne faut pas hésiter. Pour l'instant, les développeurs ne s'en sortent pas mal puisque le serveur sur lequel se déroule la bêta s'avère vraiment stable. On a pu enchaîner quelques parties sans déconnexion et aucun problème flagrant de lag ne venait gâcher les batailles. Après quelques minutes de jeu, on retrouve l'ambiance du premier volet, les habitués ne devraient pas être perdus. Si, dans l'ensemble ce titre semble globalement prometteur, je reste convaincu qu'il y a tout un tas de petits détails qu'il faudrait améliorer avant sa commercialisation. Par exemple, la caméra n'est pas fixée sur l'emplacement de sa base en début de partie. Ce qui est assez agaçant. Dans un autre domaine, il serait bon de connaître les caractéristiques d'une unité avant de l'acheter. On ne sait pas si elle est efficace contre les troupes volantes ou terrestres, si elle dispose d'une arme plutôt défensive ou offensive. Bref, on achète des véhicules un peu au feeling. Évidemment, une fois que l'on a pris l'habitude, la question ne se pose plus mais on reste quand même sur notre faim concernant le descriptif des unités et ça ne facilite pas la prise en main. Moins on a besoin d'ouvrir une notice, mieux c'est. Autre point pénible, les véhicules ont beaucoup de mal à se diriger dès qu'ils sont en groupe. Si on a le malheur de vouloir faire sortir une unité de la base et d'en rentrer une autre au même moment, ça frise la catastrophe.
Les véhicules se tournent autour en essayant de trouver le meilleur chemin pendant deux plombes alors qu'ils ont un boulevard pour circuler. Bref, le pathfinding est encore à travailler. Le mouvement des unités est d'ailleurs un peu trop lent par rapport à la grandeur des environnements. C'est presque décourageant d'envoyer ses troupes d'un bout à l'autre de la map à moins d'avoir un bon bouquin pour s'occuper pendant le voyage. De plus, augmenter quelque peu la vitesse d'action dynamiserait davantage les combats. Tous ces détails seront certainement corrigés d'ici la sortie du jeu. En tout cas je l'espère... Reste que Ground Control II dispose d'un moteur relativement joli. Les environnements et les unités sont bien détaillés. Le bruit sourd des tirs et les explosions donnent une touche assez immersive à la bataille. Il n'en reste pas moins que je reste encore un peu sceptique. Vivement la version finale pour voir comment Massive s'y est pris pour faire évoluer son bébé.

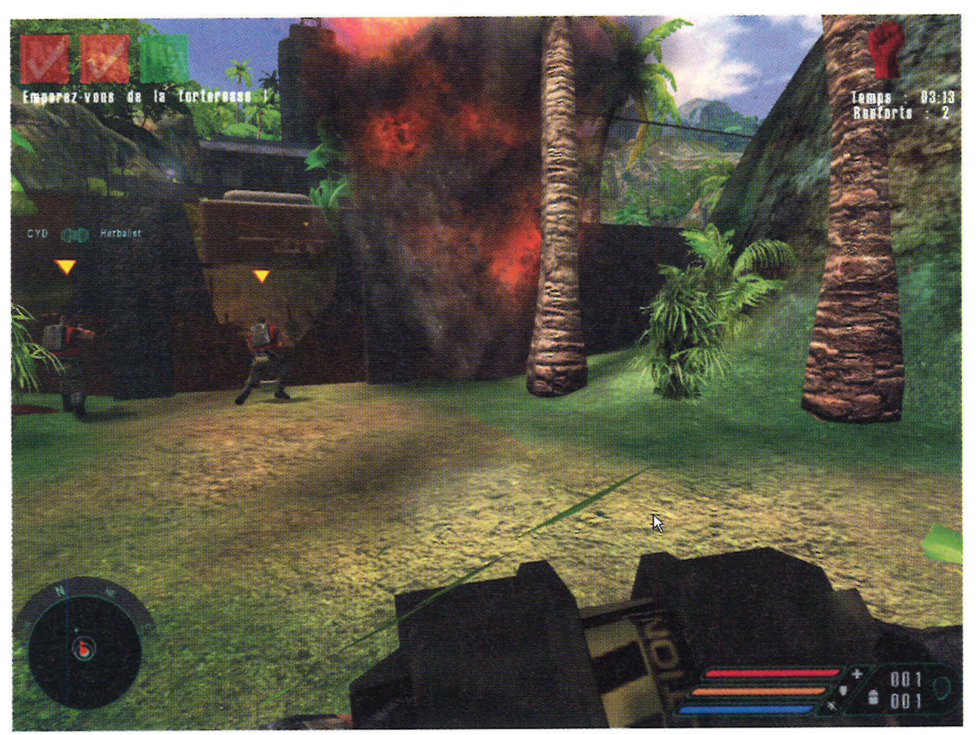
CYD

Éditeur VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Développeur MASSIVE ENTERTAINMENT/SUÈDE
Sortie prévue JUIN 2004





FAR CRY
TEAM FORTRESS LIGHT



Voilà une attaque bien ficelée : le technicien fait sauter les murs et les coéquipiers font une percée. Il faut juste réussir à éviter les tirs de gatling de la défense.

MÊME S'IL NE S'AGIT PAS DU JEU LE PLUS INNOVANT DU SIÈCLE, VOUS AVEZ ÉTÉ DES MILLIERS À TOMBER SOUS LE CHARME DE FAR CRY ET POUR CAUSE : CE TITRE S'AVÈRE INCROYABLEMENT FUN ET IMMERSIF.

Après avoir snipé des mercenaires du haut d'une montagne, mitraillé des mutants au fond d'un labo et rampé à travers une jungle hostile, il était temps de varier quelque peu les plaisirs en s'orientant vers l'option multijoueur. Surtout que la communauté rassemblée autour de Far Cry ne cesse de se développer. Ce qui facilite la recherche de parties puisqu'on trouve systématiquement des partenaires de jeu. On passera rapidement sur les modes Deathmatch et Team Deathmatch, qui n'apportent rien de neuf. C'est presque indécent de participer à de telles parties quand il y a un mode aussi fun que Assaut à côté. Le principe est relativement simple : deux équipes s'affrontent sur des maps divisées en trois zones. Une équipe, en défense, doit empêcher sa rivale de s'emparer des trois drapeaux qui sont les clés de chaque zone. Quand l'équipe en défense perd du terrain, les combats sont décalés sur la zone suivante. Pour ça, les attaquants doivent toucher ce fameux drapeau pendant quelques secondes. Chaque joueur a le choix entre trois classes : le mercenaire, le sniper et le technicien. En fait, seul l'équipement varie (pas d'armures, etc.). Le technicien peut construire, à des endroits bien définis, différentes choses comme des bunkers, des mitrailleuses (malheureusement pas automatiques) et des murs. Il dispose également de charges explosives pour percer les défenses adverses. Le teamplay a donc une importance capitale pour remporter la victoire.

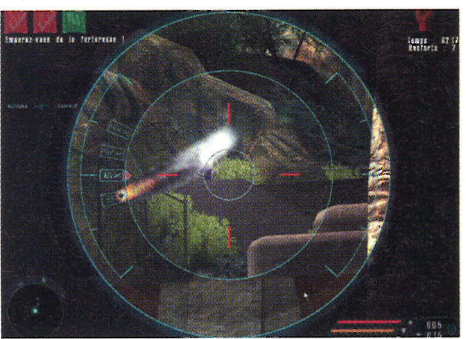
LA ROQUETTE ÇA SE DIGÈRE MAL

Pour éviter que les campeurs ne plantent leur tente sur leurs jolies cartes de jeu, les développeurs de Crytek ont eu une excellente idée : les reflets dans la lunette de visée. Si quelqu'un vous prend pour cible dans votre champ de vision, une petite lumière apparaît au niveau de son arme. Ce flash dévoile les positions des snipers bien fourbes mais n'est pas non plus trop évident à voir. Ça gâcherait tout. Ce système souffre d'un gros point faible dû au lance-roquettes. Si un sniper repère un reflet parmi les bosquets, il ne peut pas forcément tuer le joueur embusqué puisqu'il ne le voit pas précisément alors qu'un joueur muni du lance-roquettes peut tirer approximativement. Il est quasiment sûr de faire mouche grâce à la zone d'effet de l'impact. Au mieux, le joueur adverse sort de sa planque à moitié mort. Alors quand une équipe entière commence à se munir uniquement de ce type d'arme, ça gâche quelque peu le plaisir. Un autre reproche que l'on peut faire à ce titre en multi est la gestion des dégâts de certaines armes. On se retrouve parfois dans des situations très étranges. Je vide plusieurs chargeurs sur un joueur qui continue de marcher sans problèmes pour finir par m'allumer d'une seule rafale. À côté de cela, on fragge parfois avec une ou deux balles de flingue d'assez loin. Problème de lag ? Difficile à croire avec un ping de 40... Ce mode Assaut sera un peu simple pour les amateurs de Team Fortress mais permettra de faire découvrir à un public plus large les joies des FPS à classes de personnages.

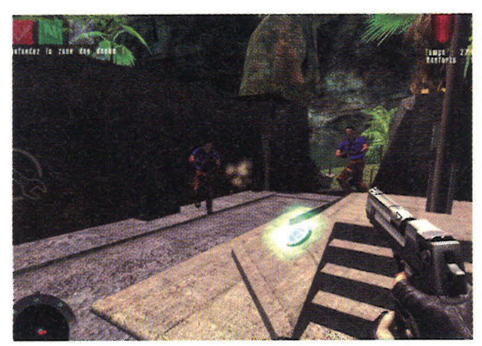
CYD



Si plusieurs techniciens s'occupent de la même caisse, la construction se finira en quelques secondes.



Duel au sommet entre un fusil à lunette et un lance-roquettes. Y en a un des deux qui n'a pas le droit à l'erreur.



En tant que dernier rempart de la défense, je m'efforce de garder le drapeau en attendant les renforts. C'est pas gagné !

ASHERON'S CALL 2
CHASSE AU DRAGON

MOI QUI M'ÉTAIS PLANIFIÉ UNE PETITE APRÈS-MIDI PEINARDE, À LÉZARDER SOUS LE SOLEIL DE PRINTEMPS... J'AVAIS MÊME EMMENÉ MA GUITARE POUR QUELQUES IMPROS EN SOLO. BEH C'EST RATÉ : RÉQUISITIONNÉE POUR LA CHASSE AU TYRANT, ET AU PAS DE COURSE !

Éditeur TURBINE
Développeur TURBINE


Mon programme de l'après-midi, c'est ÇA. Rien de tel qu'une bonne chasse au tyty pour s'ouvrir l'appétit...

L'avantage de la chasse aux moars, c'est qu'on n'a pas besoin de s'y rendre en armure blindée lorsqu'on est un guerrier expérimenté. J'ai donc dessanglé mon plastron de guerre pour enfiler un léger justaucorps rouge, seyant à souhait. Peu de chances que je rencontre un beau lugien mâle dans les parages, mais je roule des hanches à tout hasard, en éviscérant les moarsman d'une épée distraite. Ces gros euh... machins – difficile de trouver un terme qui les caractérise mieux – tiennent de l'hybride entre un batracien géant et un ours imberbe au dernier stade d'une épouvantable maladie de peau. Leur odeur est aussi proprement insoutenable. Mais j'ai promis à Poussin III (je me perds un peu dans les noms de nos derniers protégés) de lui offrir une armure forgée sur mesure ; et dans le genre supermarché sur pattes, on n'a rien inventé de mieux encore que les moarsman sur tout Dereth. Je fais donc fi de l'odeur pestilentielle le temps de récolter les matériaux qui me seront nécessaires, tout en surveillant les alentours au cas où : on trouve fréquemment des plantes rouges à teinture dans la région, et j'en fais une grande consommation.

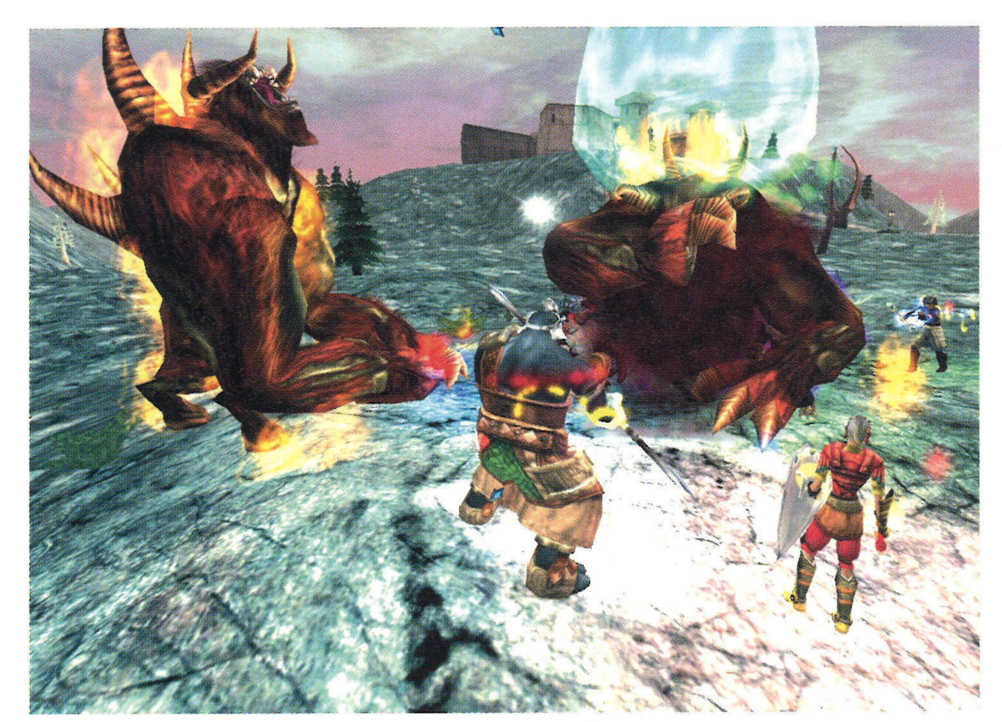


UN MOARS ET ÇA REPART

Un appel attire mon attention et me détourne du génocide en cours : c'est le patron, c'est Yusai, c'est mon boss à moi ! Il s'adresse à tout le clan :
– Les gars, j'ai besoin de quelques volontaires pour une petite chasse au tyty couveur, on n'a plus de trophées en stock.
Un moarsman plus téméraire que ses comparses profite de mon immobilité temporaire pour s'essayer avec l'énergie du désespoir à déchirer mon armure de ses griffes palmées. J'encaisse patiemment ses coups le temps de répondre à l'appel.
– Vous avez déjà trouvé un tank, Yu ?
Un tank, c'est... un gars comme moi. Enfin une gaillarde en l'occurrence. On ne tape pas très fort ; on ne tape pas très vite ; on n'a pas la mémoire nécessaire à l'apprentissage de sorts très complexes ; mais alors, qu'est-ce qu'on encaisse ! Nous sommes nécessaires dans un groupe comme... absorbeurs d'attaques. Nous injurions, titillons, exaspérons nos cibles afin qu'elles laissent en paix les vrais tueurs. Un rôle un peu ingrat, mais que je n'échangerais pour rien au monde : l'ivresse d'être en première ligne vaut tous les honneurs du monde.
– Nop', on n'a pas de tank, ramène tes fesses rebondies au hall, Maoh !, me répond mon bien-aimé suzerain.
– Eh oh eh hein, pas sur ce ton !, grommelai-je, avant d'entamer la lente incantation magique qui me téléportera au hall de la guilde.
Frénétique et puant plus que jamais, le moars poursuit ses efforts ; alors que le portail se matérialise lentement devant moi, il parvient enfin à passer une attaque qui laisse une goutte de sang perler sur ma peau.
– Bien joué vieux, ai-je le temps de glisser au moars épuisé avant d'être engloutie dans le tunnel.

CONCERTATION..

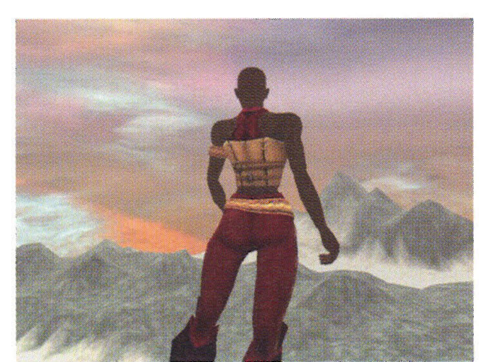
J'émerge dans le hall, ouvrant grand les yeux pour m'accoutumer à la pénombre qui y règne, puis rejoins Yusai et la petite troupe, que j'examine d'un œil dubitatif.



La goutte d'eau géante qui leur tombe dessus est un peu ridicule, mais croyez-moi, ça les calme sec.



Lâchons l'armure lourde le temps de la promenade...



Aaah on est tout de suite plus à l'aise !

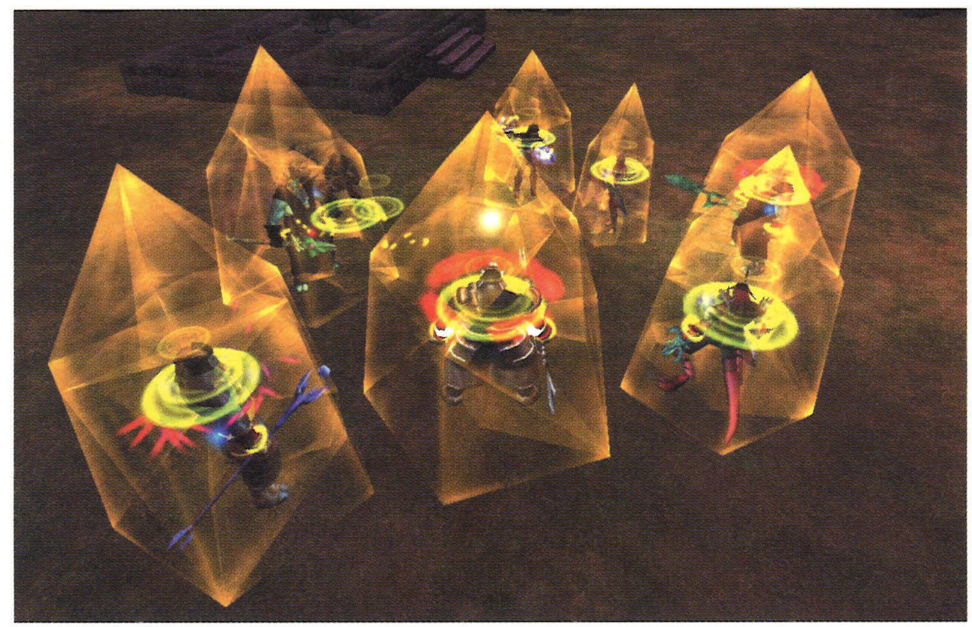


– Euuuuuuh, dites les gars, je sais bien qu'on part pour une chasse plutôt peinarde, mais peut-on vraiment se passer de soigneur ?
Faut dire, je me méfie. Mes aptitudes secondaires font de moi une bonne soigneuse d'appoint, rôle dont je déteste avoir la charge : j'ai un mal fou à me concentrer à la fois sur les insultes dont j'abreuve mes cibles ET sur une surveillance efficace de la santé de mes compagnons.
– Gromf arrive, me rassure Yusai.
Excellente nouvelle ! Les sages lugiens soignent à la fois les blessures et l'énergie de leurs compagnons. Lorsque je me joins au groupe, les blagues fusent déjà :
– Et alors je lui dis : Tu rigoles ? Avec ce cure-dents ? et paf ! Je lui explose le crâne en un tournemain ! Eheheh...
– Eh eh Baran.
– Trop fort Baran.
– Salut les gars, les interrompai-je ; quand vous aurez fini de mesurer le tour des chevilles de Baran, l'un de vous pourra aller choper le portail couveurs pour en faire profiter le groupe ?
– C'est fait !, me rétorque jovialement Barandos, le plus immodeste de tous mes compagnons de guilde.
L'arrivée de Gromf complète notre petite troupe : nous nous préparons alors au combat. Une onde de lumière rouge m'indique que Gromf vient de lancer un puissant sort de vitalité ; Lesdre affine nos réflexes de combat et améliore notre vitesse de course ; j'invoque un cercle de protection d'armure... Quand la ronde des buffs s'achève, notre vaillante petite troupe ressemble à une de ces fichues guirlandes clignotantes de Noël qui mettent systématiquement le feu au sapin (chez moi en tout cas). Barandos incante alors le portail vers Gevoth, la région glacée de Linvak où sévissent les tyrants couveurs et leurs portées...



ACTION !

Tandis que je fais un petit détour pour aller me rafraîchir (la séance moarsman m'a laissé une sale odeur sur la peau), mes compagnons repèrent le terrain. Lorsque je les rejoins, le silence s'est fait et la tension est palpable : notre proie n'est plus très loin, je l'aperçois à mon tour... Les archers du groupe plissent les yeux pour mieux viser la bête immense ; lorsque la première flèche s'abat sur lui, le dragon noir tourne sa tête reptilienne pour nous couler un regard mauvais, hésitant encore à quitter sa couvée. Tout le jeu consiste à l'attirer loin d'elle : les jeunes tyrants qui l'entourent sont quasi inoffensifs, mais ils sont nombreux et nous compliqueraient singulièrement la tâche. Sous la volée de flèches,



Je sais pas qui est en charge des effets pyrotechniques des buffs, mais ce mec mérite une augmentation.





Gevoth, Gevoth, morne plaine...

le tyrant grogne, ploie le cou, bat furieusement ailes puis se met enfin en marche, abandonnant ses rejetons piailleurs derrière lui.
– C'est parti !, s'écrie joyeusement Barandos, préparez-vous au combat !
Tandis qu'il invoque un golem des sables, je m'avance de quelques pas : mon rôle sera de faire en sorte que la tête du reptile soit toujours tournée vers moi, afin que le reste du groupe soit à l'abri de sa gueule aux crocs acérés, vomissant un feu liquide dévastateur (étonnez-vous que je sois chauve...). Le tyrant n'est plus qu'à une trentaine de mètres, son pas pesant ébranle le sol, je continue à jouer de l'arc – maladroitement... mon arme, c'est l'épée ! – afin qu'il me choisisse comme cible des jets de flammes dont il ponctue son avancée.

NOUS CONTRÔLONS LA SITUATION. SI SI.

Un cri perçant d'Ix, notre sorcier, nous fait tourner la tête :
– Deux shreths ravageurs nous ont repérés ! Ces saloperies viennent de me déchirer l'épaule... Attention, ils approchent, je crois bien qu'ils vont s'inviter au combat !
S'avancent en effet deux shreths aux allures simiesques qui, s'aidant de leurs longues pattes antérieures, avalent à une allure redoutable la distance qui les sépare de notre troupe. Ix réagit aussitôt en leur lançant des sorts affaiblissants, qui ralentiront leur course, leur vitesse d'attaque, ainsi que leur résistance générale.
– Gromf, mon gros, c'est le moment de nous prouver tes talents d'hypnotiseur, lance Yusai. Charme-nous le couveur pendant qu'on se débarrasse des shreths.
Tandis que le reste de l'équipe se rue sur le duo, Gromf se concentre. Si son charme échoue, il sera la prochaine cible du tyrant et il lui faudra courir pour éviter les sphères de feu liquide ; or il doit rester immobile pour régénérer son énergie... Il lève son bâton et fait des incantations. Las ! Le flux d'énergie est absorbé par la carapace chitineuse de la bête, qui poursuit sa course !
– J'ai échoué ! Asheron tout puissant, viens-moi en aide !, hurle Gromf, qui retrousse le bas de sa robe et commence à courir.
Le spectacle est aussi pataud qu'attendrissant, mais nous n'en sommes pas moins dans une situation impossible. Je stoppe net la course que j'avais amorcée vers les shreths pour me ruer sur le tyrant couveur : il FAUT que je détourne son attention de Gromf ! Je psalmodie un chant de vitesse et, dans un élan désespéré, me jette contre le corps immense, lacérant son torse sensible de mon épée... juste au moment où un nouveau charme de Gromf l'atteint ! Hélas, je ne suis pas assez vive pour stopper mon attaque à temps et je brise instantanément l'hypnose.
– Maoh, boulet..., marmonne distraitement Yusai – faut savoir qu'ils sont un peu blasés, je ne sais pas comment je fais mon compte mais je suis une spécialiste chevronnée du faux pas. Peu importe, la situation est stabilisée : le reste de l'équipe achève le duo de shreths tandis que j'encaisse tant bien que mal les coups du tyrant. Bientôt mes compagnons me rejoignent, mon corps se galvanise des soins de Gromf, puis, c'est la ruée générale. Les épées fouillent la chair, les flèches chantent, les flux d'énergie traversent l'air et s'immiscent entre les larges écailles de la bête, qui s'épuise peu à peu sous l'assaut... La terre s'imbibe de sang, bientôt le dragon ploie et s'écrase pesamment au sol. Le bougre ne nous fait pas même la grâce de nous délivrer un trophée à sa mort ! Peu importe, la chasse ne fait que commencer...

MAOH



On fête notre victoire en s'envoyant un petit dessert sur la route.





DES UTILITAIRES À LA MODE

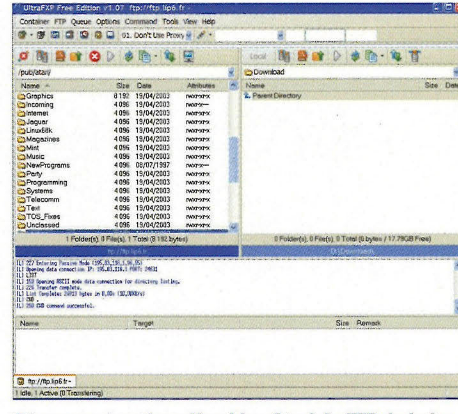
PAR C_WIZ

Ce mois-ci encore, je suis parti vous dénicher quelques joyaux parmi le gros tas de softs inutiles disponibles sur le Net. Avec des bons plans, comme UltraFXP qui est provisoirement gratuit, des outils pour surveiller que son matos ne va pas cramer et même un bureau en 3D pour Windows. O.K., celui-là, c'est surtout pour la frime. Mais tout geek vous le dira, c'est au moins aussi important que le reste.

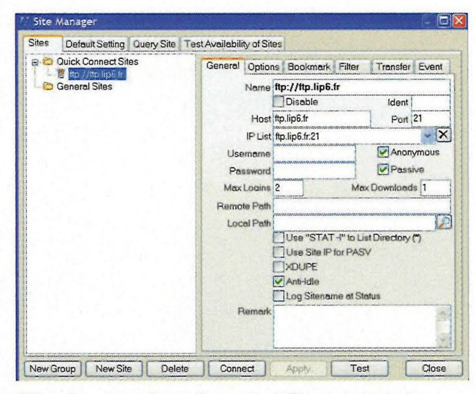
UltraFXP

Sacha Guitry disait que l'imitation était la plus sincère forme de flatterie. Les temps ont bien changé et même les développeurs s'y mettent. Les auteurs du très populaire client FTP FlashFXP accusent en effet ceux d'UltraFXP d'avoir repris les caractéristiques, les fonctionnalités et l'interface de leur soft fétiche. Bon, il faut l'avouer, UltraFXP est quand même très inspiré de son concurrent. Des boîtes de dialogues jusqu'au fichier d'aide, on sent bien un gros air de famille. Mais d'un autre côté, le logiciel intègre un certain nombres de fonctionnalités inédites et qui étaient attendues par tous les utilisateurs du concurrent. En tête on trouve la gestion de multiples threads pour effectuer plusieurs transferts FTP en simultané, la possibilité de définir un bookmark pour une seule et même liste de miroirs (les fans des archives linux apprécieront) et de vérifier d'un clic lesquels sont accessibles. Mais l'autre gros intérêt d'UltraFXP est son prix. Jusque-là payant, il est devenu Freeware le temps que le conflit avec l'éditeur concurrent soit réglé. Alors profitez de l'aubaine pour essayer ce logiciel plutôt bien ficelé.

- VERSION : 1.07
- ÉDITEUR : UltraFXP
- LICENCE : Freeware
- URL : www.ultrafxp.com



Séquence émotion : l'archive Atari du FTP de la fac de Jussieu.

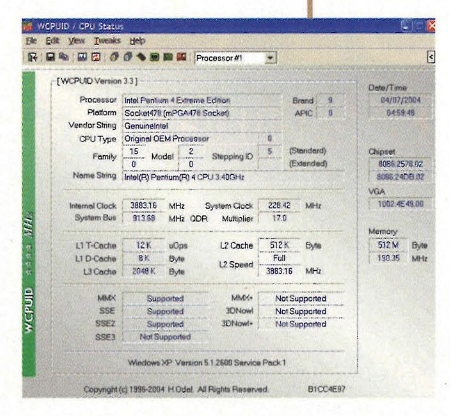


Effectivement, je crois avoir déjà vu cette boîte de dialogue quelque part...

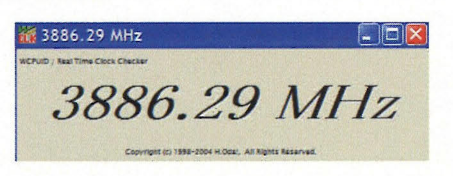
WCPUID

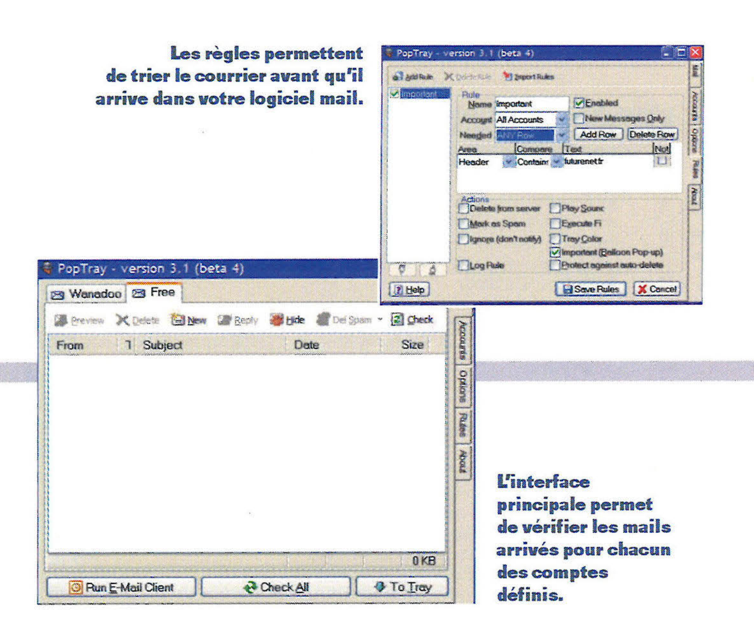
- VERSION : 3.30
- ÉDITEUR : H.Oda!
- LICENCE : Freeware
- URL : www.h-oda.com

Si les dossiers sur l'overclocking des mois précédents vous ont donné des idées, vous êtes sûrement à la recherche d'outils pour tester et valider vos exploits. En voici un qui fait tout simplement référence : WCPUID est le logiciel pour tout savoir sur votre processeur. De la taille du cache aux fonctions étendues supportées (MMX, SSE...) en passant par les multiples flags en tout genre, il prend tout en compte. Il permet en un coup d'œil de vérifier le résultat d'un overclocking en détaillant toutes les fréquences. Une fonction essentielle tant il peut parfois y avoir une différence entre les réglages du bios et le résultat effectif. Il intègre en prime un outil de visualisation de l'horloge en temps réel, toujours sympa pour se la ramener dans les LAN. À mettre d'urgence dans votre trousse à outils de bidouilleur.



Comme le disait si bien Omar, l'overclocking vous savez, c'est ma grande passion





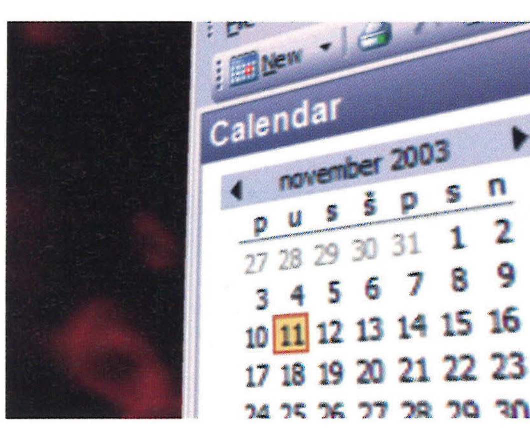
Les règles permettent de trier le courrier avant qu'il arrive dans votre logiciel mail.

L'interface principale permet de vérifier les mails arrivés pour chacun des comptes définis.

PopTray

L'email est l'application la plus populaire sur le Net. Vu que je passe la moitié de ma vie sous Outlook, ce n'est pas moi qui vais vous dire le contraire. Le but de PopTray est simple : il va vérifier pour vous automatiquement vos nouveaux mails reçus. En voilà une idée qu'elle est originale, surtout qu'il n'y a pas du tout ouat mille programmes qui le font déjà. Il a quand même quelques petits trucs en plus, à commencer par la fonctionnalité qui tue : le support des boîtes hotmail. Eh oui, grâce à PopTray vous saurez instantanément que vous avez reçu un nouveau spam ! Bon, il a également d'autres atouts, du genre gestion d'un nombre illimité de comptes pour lesquels on peut définir différents intervalles de vérification. Pratique pour les serveurs qui n'aiment pas être interrogés trop souvent. L'autre avantage de PopTray est sa discrétion. Pas de popups d'avertissement ou autres fenêtres obstructives. L'icone indique via des codes couleurs le nombre de mails en attente sur chaque compte. Quelques petits raffinements viennent compléter le tout comme la possibilité de détruire les spams sur le serveur ou d'effectuer une action à la réception de certains messages. Si l'on rajoute qu'il est non seulement gratuit, mais en plus en open source, il n'y a pas grand-chose à jeter dans PopTray. Simple, petit, pratique et utile, un soft comme on les aime.

- VERSION : 3.10 beta 4
- ÉDITEUR : Renier Clause
- LICENCE : Freeware
- URL : www.poptray.org/

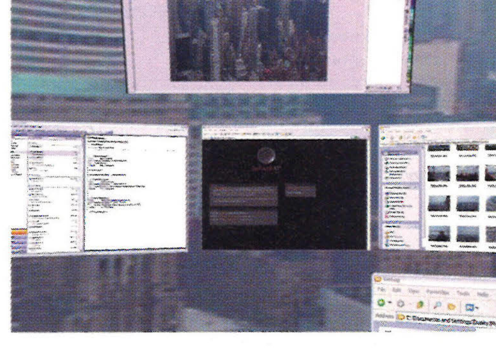


Admirez l'anti-aliasing effectué par la carte graphique.

SphereXP

- VERSION : 0.75
- ÉDITEUR : Dusan Hamar
- LICENCE : Freeware
- URL : www.hamar.sk/sphere/

Ceux qui comme moi rêvent depuis des années d'avoir un bureau en 3D pourront se réjouir. SphereXP est la première application sous Windows à implémenter la chose. Mettant à contribution votre carte graphique, ce petit bout de soft permet d'obtenir un bureau sphérique sur lequel on peut organiser comme on le sent ses fenêtres. Un clic ramène la fenêtre au premier plan pour que l'on puisse y saisir des données. L'idée est intéressante, on trouve même le support des raccourcis (par défaut ceux présents sur le bureau de Windows sont importés). Bien entendu, ça sent le chantier et c'est difficilement utilisable au jour le jour, mais avec un peu de travail, on pourrait rapidement obtenir un environnement convivial. Chapeau bas à l'auteur en tout cas pour la prouesse technique, c'est surtout pour cela que l'on testera le soft. On se fera un plaisir de vous en reparler lorsque les choses seront plus avancées.

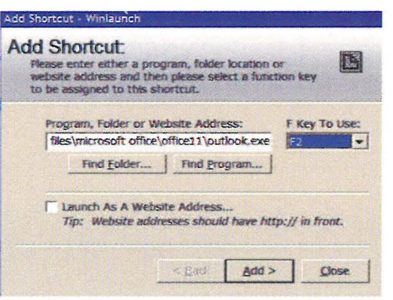



Ça a son charme, mais en attendant je vais garder AltDesk...

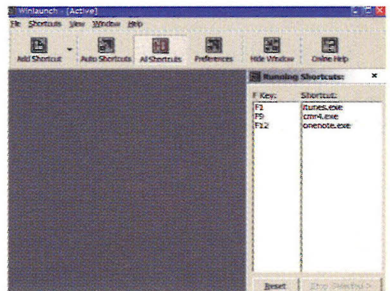
WinLaunch

- VERSION : 2.0
- ÉDITEUR : Understealth
- LICENCE : Freeware
- URL : www.understealth.com/products/winlaunch.htm

Les lecteurs fidèles le savent, contrairement à certaines personnes sans goûts à la redac', j'étais un grand fan d'Atari (ndlr : personne n'est parfait). Et s'il y avait bien un truc pratique sur les ST, c'était de pouvoir lancer une application en appuyant simplement sur une touche de fonction. Alors forcément, lorsque j'ai croisé le chemin de WinLaunch, l'émotion m'a gagné, au point que j'en ai même lâché une petite larme. O.K., j'en fais peut-être un peu trop là, mais en attendant WinLaunch à la bonne idée de reprendre ce vieux principe. On peut définir pour chacune des touches de fonction le lancement d'une application ou d'un site web via le brouteur par défaut. Plutôt sympathique, même s'il faut relever deux reproches. Tout d'abord le fait que certaines applications définissent déjà leurs propres raccourcis clavier. Exit donc l'utilisation de la touche F4 sous IE par exemple. L'autre problème est que contrairement au sacro-saint TOS, il n'est pas possible dans cette version de définir des raccourcis utilisant en simultané la touche shift. Un problème qui devrait être rapidement corrigé vu que j'en ai déjà touché deux mots pour vous à l'auteur. Si ça ce n'est pas du dévouement, je ne sais pas ce qu'il vous faut !



Oh le joli icone...

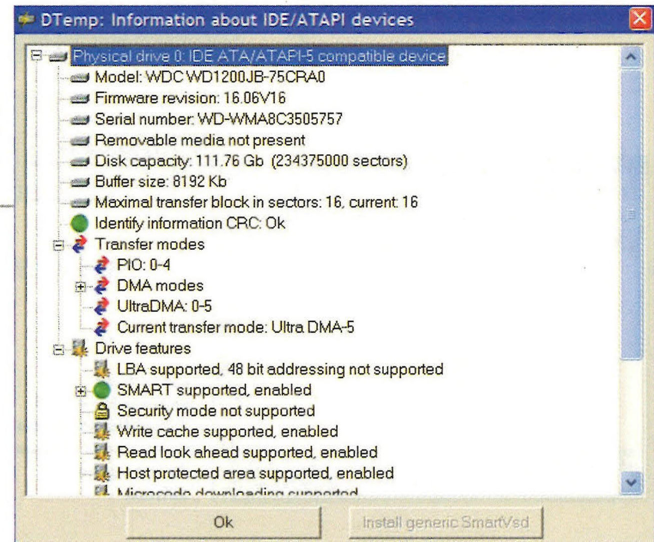


On regrettera qu'il ne soit pas possible de sélectionner un programme directement au sein du menu Démarrer.



PAR C_WIZ

À LA MODE

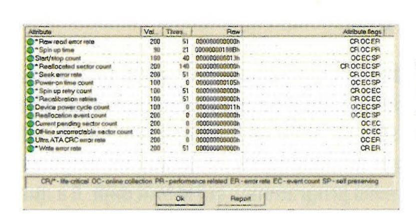


Dtemp liste toutes les caractéristiques de vos disques.

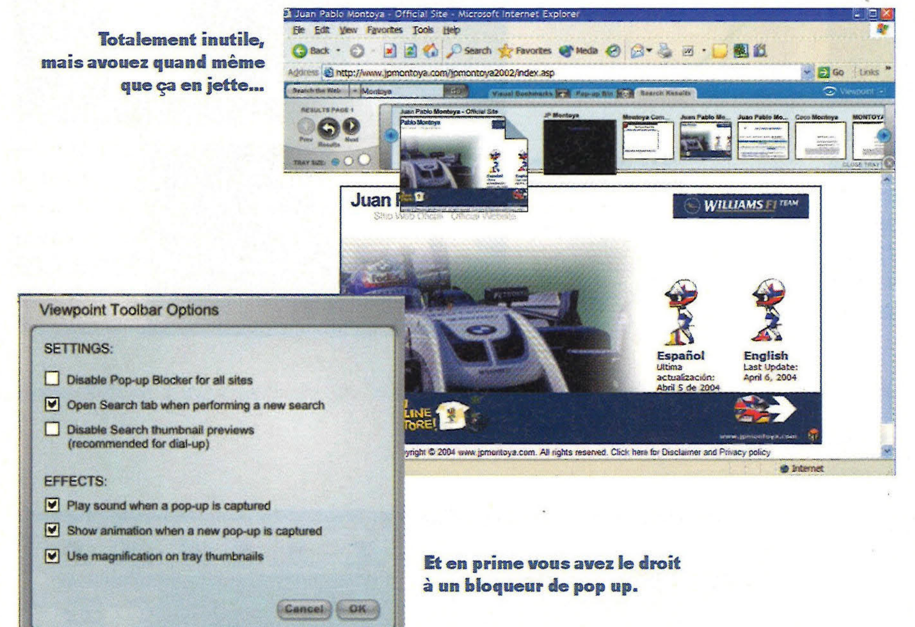
Dtemp

- VERSION : 1.00 build 34
- ÉDITEUR : DaleSoft
- LICENCE : Freeware
- URL : http://private.peterlink.ru/tochinov/

La canicule dans les boîtiers de PC, ce n'est pas forcément que l'été que ça arrive. Et il faut le savoir, la cause première de mort prématurée d'un disque dur est une température trop élevée. Alors si vous ne voulez pas jouer les Jacky™ en utilisant je ne sais quel thermomètre ou sonde pour tester le bon refroidissement de vos précieuses unités de stockage, voici Dtemp. En plus de mesurer efficacement les températures en interrogeant la sonde interne de vos disques (si si, il y en a une), cette petite merveille vous livre également les informations SMART. Pour ceux qui ne connaissent pas par cœur tous les sigles du monde du hardware (vous me reprendrez une double ration de rubrique Matos), le SMART est une technologie de monitoring qui permet de vérifier le bon fonctionnement de vos disques et de prédire les pannes. Et croyez-moi, ça peut être utile.



Ouf, celui-là ne devrait pas cramer cette semaine.



Totalement inutile, mais avouez quand même que ça en jette...

Et en prime vous avez le droit à un bloqueur de pop up.

ViewBar

Si vous pensiez comme moi que l'on avait tout vu en matière de moteurs de recherche, détrompez-vous car ViewBar repousse les limites de l'imaginable. Cette barre d'outils additionnelle pour Internet Explorer effectue vos recherches en utilisant le moteur de Yahoo! pour vous présenter les résultats sous forme de vignettes. Oui, ça surprend au premier abord. Le soft inclut quelques petites autres subtilités du genre bookmarks visuels et même la possibilité de « corner » les pages web même si j'avoue qu'au bout d'une heure je n'ai toujours pas compris à quoi ça pouvait bien servir. Côté visuel, on a en plus droit à une interface à la MacOS X, avec un « zoom » sur les vignettes lorsque la souris passe dessus, à la manière du Dock d'Apple (ou de son excellent clone PC, YZ Dock, qui reste toujours la référence). Ce n'est certainement pas la toolbar du siècle, mais ça peut être marrant de l'avoir dans un coin pour montrer à vos amis à quel point Google, en fait, c'est super-dépassé. Bande de flambeurs.

- VERSION : 1.0.0.37
- ÉDITEUR : Viewpoint
- LICENCE : Freeware
- URL : http://search.viewpoint.com/

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0 RC1
Zoom Player Pro 3.3
WMP 9

Lecteurs audio :
Winamp 5.02
WMP 9
iTunes 4.2.0.72

Mailreaders :
Outlook 2003
Eudora 6.02
Mozilla Thunderbird 0.4

NewsReader :
40tude Dialog 2.0.10.1
Gravity 2.5
Xnews 6.08

Pagers Internet :
Trillian Pro 2.0x
ICQ 2003b
MSN 6.2

Anti lourds :
Spy Sweeper
Spy Bot Search and Destroy
SpamPal 1.52b2
POPFile 0.20.1

Downloaders :
FlashGet 1.40

Customisation :
Desktop Sidebar 1.04.59
StyleXP 2.0
YZ Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP
FileZilla
SmartFTP

Browsers Web :
Netcaptor 7.5.0
Mozilla Firebird 0.7
Crazy Browser 1.05

Browsers d'images :
ACDsee 6.02
Xnview 1.66

Tweakers :
X-Setup Pro 6.5b1
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5

C'est un lecteur CD ? Non, un PC

Intel et AMD monopolisent tellement la scène avec leurs Athlon et autres Pentium qu'on en oublierait presque que chez VIA aussi, on fait des processeurs. Non, non, revenez ! Je sais, moi aussi des processeurs à 1 GHz ça me laisse de marbre. Tout l'intérêt vient de la plate-forme sur laquelle ils tournent. Depuis quelques temps le Taïwannais travaille d'arrache-pied sur ses technologies mini-ITX : l'idée étant de fournir une plate-forme basse consommation, stable et indépendante dans le but de l'intégrer dans des appareils de consommation courante. À court terme, on pense bien sûr à des platines DVD. C'est dans ce but que VIA a dévoilé sa nouvelle plate-forme nano-ITX. Le tour de force vient de la taille de la carte mère, 12 cm, soit le diamètre d'un CD ! VIA dispose en sus d'un chipset capable d'effectuer le décodage MPEG2 et MPEG4 en temps réel. On appréciera aussi la présence du fameux chipset audio de VIA. Peut-être que ça donnera des idées à certains constructeurs... Une première machine nano-ITX a été dévoilée, le Nanode, bien que VIA en attende des applications plus concrètes.

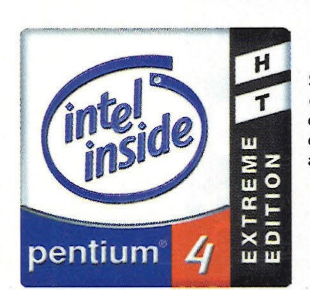

Le chat est livré en option...

Édito

Vous la sentez, là, cette effervescence digne d'un double Actron un soir de bouclage ? Le petit monde du matos est de nouveau en ébullition. Nouvelles GeForce et Radeon, nouveaux chipsets de cartes mère, nouveaux bus : n'en déplaise à Bill Gates, les grands noms du hardware ne seront jamais à court d'idées pour vous fâcher avec votre banquier.

Par C_Wiz

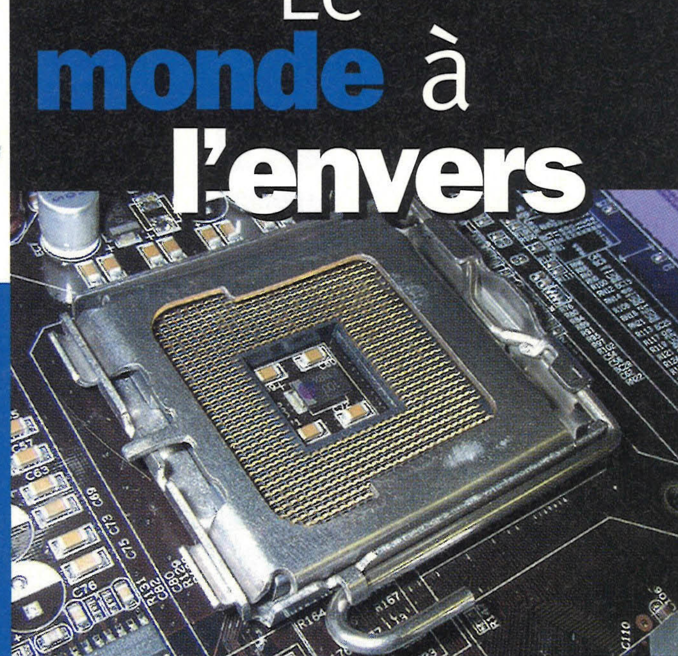
C'était trop facile...



Seules les versions socket 775 des processeurs d'Intel utiliseront ces nouvelles dénominations, ce qui ne sera pas le cas des P4EE avant septembre.

Le côté obscur de la Force du marketing a encore frappé ! Après avoir bâti de toutes pièces pendant des années le mythe du mégahertz, Intel a décidé d'abandonner la sacro-sainte unité au profit de chiffres qui ne veulent pas dire grand-chose. Trois « séries » de processeurs ont été définies, 3XX, 5XX et 7XX, qui représentent respectivement Celeron, Pentium 4E et Pentium 4 EE. C'est peut-être mes rêves de Z4 qui m'obsèdent (il n'y a pas que les P900 dans la vie, hein Bishop), mais la ressemblance avec les gammes de BMW est juste frappante. Les deux chiffres suivants détermineront le modèle. Intel annonce déjà que quelques subtilités devront également être prises en compte, comme le support de certaines technologies (on pense au support du 64 bits par exemple). Du côté du grand rival, pas d'affolement : on compte garder le système déjà mis en place de P-Rating pour les Athlon 64, puisque après tout, il a officiellement pour but de donner un indice de performances par rapport à la gamme Athlon XP (ah ah !). Officieusement mon petit doigt me dit que ça les travaille quand même.

Le monde à l'envers



Je vous en parle quasiment tous les mois : incessamment sous peu Intel va lancer son nouveau socket 775 de type LGA (Land Grid Array) pour ses nouvelles révisions de processeurs Prescott (en théorie le 25 mai prochain). La différence principale se situe sur les broches. Pas uniquement sur leur nombre, mais surtout sur leur emplacement. La surface arrière du processeur sera totalement plane, les pins se trouvant déportés sur le « socket », qui ne porte plus très bien son nom. À vrai dire pour l'utilisateur, l'emplacement des broches ne compte pas réellement. Au contraire, cela évite les problèmes de broches tordues sur les processeurs (si si, j'en connais...), dont le prix dépasse généralement celui des cartes mère. Alors, tout le monde est content ? Pas vraiment, puisque certains constructeurs de cartes voient la chose d'un très mauvais œil, craignant des épidémies de retour SAV de broches tordues, pliées, ou arrachées. Et malgré les précautions prises, tel que le couvercle de protection métallique (qui sert à la fixation du processeur, une sacrée bonne idée au passage), certaines marques évoquent la possibilité de ne garantir que la première insertion de processeur. Pendant ce temps, je connais un ou deux revendeurs qui ont déjà commencé à s'arracher les cheveux...

Le **sourire** jusqu'aux **dents**

Faire des chips graphiques performants, c'est bien, mais faire des tas de brouzoufs avec, c'est encore mieux. Entre décembre et février, ATI s'en est mis plein les poches avec une augmentation de son chiffre d'affaires de 47,8 %. Ce sont bien sûr les très bonnes ventes de chips graphiques haut de gamme qui ont gonflé les ventes du canadien. Coïncidence, David Orton, le monsieur stratégie d'ATI (transfuge de chez Silicon Graphics s'il vous plaît) se voit récompensé par une place de P.D.-G. Comme quoi, s'occuper de nous les joueurs, ça paye.

Abit aime faire sa **tambouille**

Etre un rebelle dans le petit monde fermé des constructeurs de cartes graphiques, ça n'est pas forcément payant. On se souvient des problèmes qu'avait rencontrés Hercules face à ATI en modifiant les fréquences par défaut des chips et de la RAM. Les mois se suivent et ne se ressemblent pas : on savait déjà qu'Abit avait rejoint le camp d'ATI, s'attirant au passage les foudres de Nvidia. Ce que l'on ne savait pas c'est que le contrat du Taïwanais lui donne le droit de modifier les designs de référence, réalisés pour ATI par Sapphire. Les 9800XT et 9600XT du constructeur ne sont pour l'instant que des cartes rebadgées, les premiers designs originaux verront le jour avec la Radeon 9600XT Guru qui intégrera une puce d'overclocking ainsi qu'un support custom du HDTV.

Paco Billou

Lorsqu'on est à la recherche de prédictions de qualité sur le monde de l'informatique, il suffit de demander à Bill Gates, la référence en la matière. Pour rappel, l'homme avait prédit que 640 Ko de mémoire serait suffisant pour tout le monde (il n'avait décidément pas encore prédit le fichier swap de Windows XP...). Mieux, dans son livre « La route du futur », il prédisait le flop d'Internet au profit d'une multitude de réseaux locaux dédiés. Alors forcément, c'était avec impatience que l'on attendait une nouvelle prédiction de notre Oracle à nous, qui comme dans Matrix nous fait croire qu'il sait sans savoir. Et accrochez-vous, c'est énorme : « D'ici dix ans, le hardware sera presque gratuit. » Bien entendu, il faut comprendre « contrairement à Windows 2014 dont le prix ne baissera pas d'un centime ». Allez, moi aussi je me lance : dans dix ans, Intel et Cie trouveront toujours à justifier l'achat de machines plus puissantes. On parie nos comptes en banque, Bill ?



Cartes **graphiques** pour adultes

ATI RADEON X800

Qu'il est compliqué de trouver des noms de produits qui sonnent bien. C'est presque aussi dur que de trouver un titre de news bien vendeur. Enfin si vous me lisez là, c'est que mon piège a dû marcher. Les nouvelles cartes d'ATI seront remplies de pipelines dits « extrêmes », ce qui a donné des idées aux gens du marketing : bienvenue aux Radeon X800, X600 et X300, les dénominations commerciales des cartes que l'on connaissait jusque-là sous le nom de R420, R380 et R370. Il semblerait également que le R380 soit le premier chip graphique à être gravé en 0,11 micron. On se souvient qu'ATI avait fait de même à la génération précédente, les 9800 étant gravées en 0,15 alors que les 9600 l'étaient en 0,13. Ce R380 réserve d'ailleurs bien des surprises puisque ses performances seraient du niveau d'une 9700 Pro. Pas mal pour du milieu de gamme. Cela dit, nous sommes d'accord, Radeon 9900, ça sonnait beaucoup mieux.

Histoires de famille

Si les lancements de processeurs haut de gamme se font généralement en fanfare, lorsqu'il s'agit d'élargir par le bas, cela fait de suite beaucoup moins de bruit. Pourtant, l'arrivée d'un nouvel Athlon 64, le 2800+ est toujours bienvenue, faisant passer le 64 bits pour la première fois sous la barre des 200 euros. Du côté des caractéristiques, c'est le petit frère du 3000+ : cadencé à 1,8 GHz, il est équipé de 512 Ko de cache. Reste à espérer pour AMD que sa disponibilité sera un peu moins anecdotique que celle de ses grands frères...



Un gros qui va plaire

Hitachi est décidément très en forme. Alors que sa série des 7K250 fait le bonheur de ceux qui recherchent des performances brutes, le nouveau propriétaire de la division disques durs d'IBM nous présente la gamme 7K400. Au programme, 5 plateaux de 80 Go pour un total de, tenez-vous bien, 400 Go. Le constructeur vise particulièrement le marché du stockage vidéo-numérique, comme les magnétoscopes numériques de plus en plus en vogue. C'est vrai que 400 Go, après tout, ça fait tout de même une bonne cinquantaine de DVD...

Ironie quand tu nous tiens

Alors voilà, il suffit que je décide de virer les modems 56k du Top Hard pour qu'une nouvelle norme pointe le bout de son nez ! Rassurez-vous cependant, car le « Turbo RTC » n'est en fait qu'un petit tour de passe-passe. L'idée est simple : le fournisseur d'accès compresse les données avant de vous les envoyer, un petit logiciel se chargeant de les décompresser une fois arrivées sur votre PC. Bien entendu, le gain n'est effectif que sur les données non compressées, ce qui limite un peu l'intérêt. Cette option est proposée par certains fournisseurs d'accès, Wanadoo en tête. On rappellera tout de même qu'avec un navigateur qui va bien (genre Firebird), et grâce à HTTP 1.1, les transferts de page Web sont déjà compressés. Hop, 3 euros par mois d'économisés...



La logique façon AMD

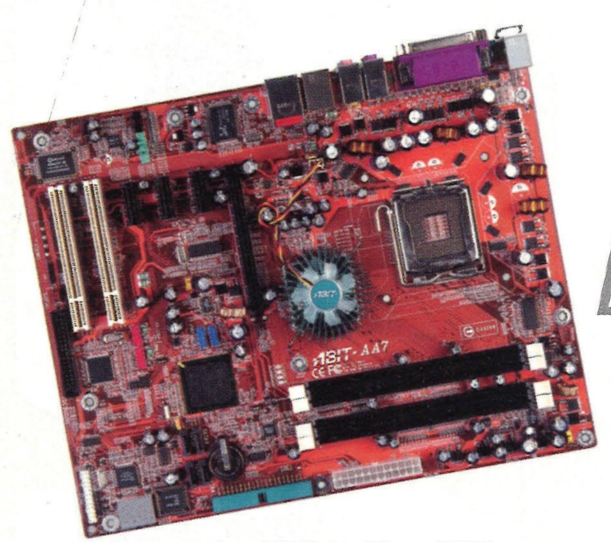


Les trois dernières lettres du numéro de série permettent de différencier la taille du cache, 5XX pour la version 1Mo, et 4XX pour la version 512 Ko.

Ne voulant pas être en reste, AMD a également décidé de nous embrouiller l'esprit. C'est du côté des Athlon 64 3400+ que les choses se corsent, puisque outre le modèle « classique » cadencé à 2,2 GHz et pourvu d'1 Mo de cache, une nouvelle version a fait son apparition, cadencée à 2,4 GHz et ne disposant que de la moitié du cache. Si vous avez bien suivi les tests des mois précédents, vous aurez de suite compris que c'est une bonne affaire, l'augmentation de la fréquence compensant largement la perte de cache. Difficile de savoir la raison derrière ce changement, parfois il ne vaut mieux pas essayer de comprendre... Jusque-là vous suiviez ? Alors j'en remets une couche avec les sockets 939. Car là aussi, on devait trouver un 3400+, cadencé à 2,2 GHz, pourvu de 512 Ko de cache, mais supportant le dual DDR. De peur que les acheteurs potentiels ne claquent un neurone devant la pléthore de 3400+, AMD a décidé de rebaptiser ce dernier 3500+. De la même manière, le nouveau 3700+ se voit rebaptiser 3800+ sur la future plate-forme unifiée. Au moins les choses seront plus claires sur ce socket... Rendez-vous le mois prochain pour les tests.

CeBIT 2004

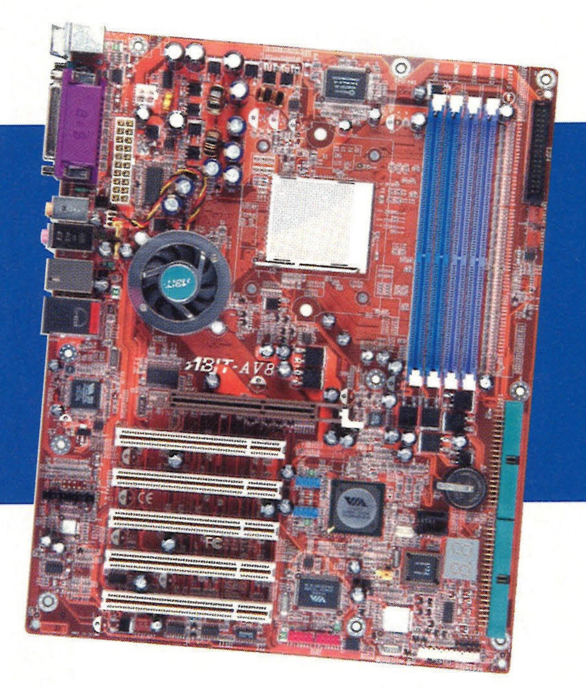
L'Allemagne, l'autre pays du hi-tech



i925 et DDRII chez Abit avec l'AA8 Duramax... Chouette, on va pouvoir recycler les vannes sur le Duron.

24 halls, plus de 6 000 exposants et près de 500 000 visiteurs qui ont mal aux pieds. Voilà comment l'on peut résumer le CeBIT, cette grande messe de l'informatique et des nouvelles technologies qui se tient tous les ans à Hanovre chez nos voisins allemands. Souvent sans surprises, ce millésime 2004 fut riche en annonces et en présentations de produits inédits.

C_wiz



Il n'y a bien que sur le stand de VIA que l'on trouvait le nouveau southbridge 8239 intégrant un contrôleur audio. Dommage...

Après avoir souffert d'un cruel manque d'intérêt ces dernières années, le CeBIT, Salon majeur du monde du hardware, a retrouvé pour cette édition un peu de sa splendeur. L'arrivée de nouveautés comme le PCI Express, ainsi que les retards pris par les différents acteurs du marché auront largement contribué à ce succès.



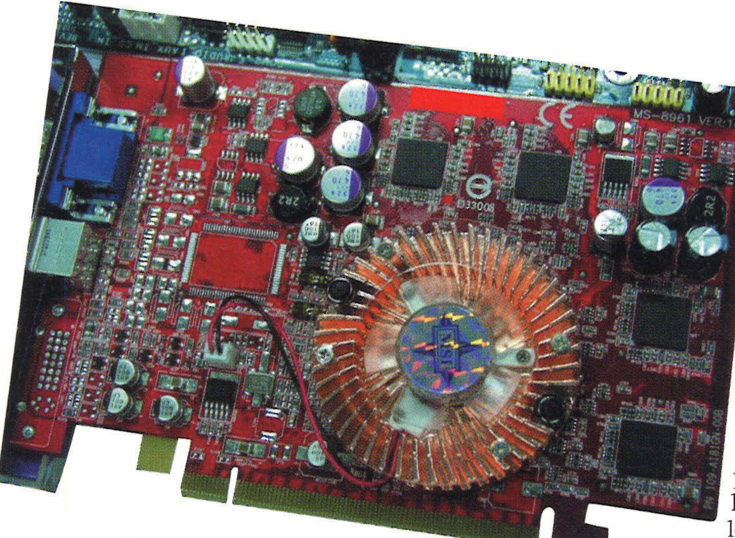
Le futur smartphone d'Asus, utilisant le système d'exploitation de Microsoft.



Bien que toujours non officiellement annoncées par Intel, les cartes mère équipées des chipsets i915 et i925 étaient légion sur les stands des constructeurs. Ces nouveaux chipsets supporteront les futurs Pentium 4 utilisant un Socket 775, même si certains fabricants comme Asus présentaient des modèles i915 utilisant un socket 478. Les déclinaisons sont nombreuses et il y en aura véritablement pour tous les goûts : PCI Express, AGP, DDR ou DDR II, le choix est vaste et les fabricants de cartes mère auront rarement eu une gamme aussi étendue. Chez VIA, on prend toujours un malin plaisir à titiller Intel là où ça fait vraiment mal. Après tout un tas de difficultés techniques, l'autre géant présentait dans les temps son chipset PT890, gérant à la fois le PCI, le PCI Express... et l'AGP. Ce qui veut dire que nous aurons droit à des cartes mère versatiles disposant à la fois d'un slot PCI Express 16x et d'un slot AGP 8x. Une petite prouesse que son concurrent de Santa Clara n'a jamais réussi à mettre au point malgré ses efforts. Bien entendu, c'est une bénédiction pour ceux qui souhaitent mettre à jour leurs machines en douceur. Seul bémol, si les deux slots sont bel et bien disponibles, ils ne sont pas utilisables simultanément.

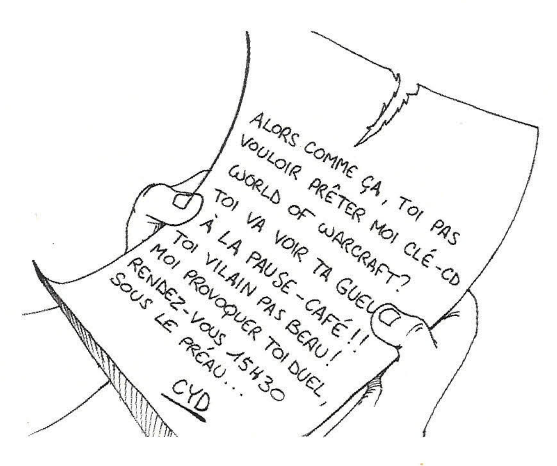
AMD-light

La présence d'AMD lors du CeBIT était réduite au strict minimum. Seule annonce, le FX-53 que nous vous présentions le mois dernier. Une fois de plus, c'est du côté des stands de cartes mère qu'il fallait se tourner pour trouver les nouveautés. Une myriade de cartes nForce 3 250 étaient présentes, utilisant pratiquement toutes le socket 754. Si vous voulez tout savoir sur ce chipset, reportez-vous à son test qui doit se cacher quelques pages plus loin dans ce numéro. On notera que Gigabyte était l'un des rares à présenter une version socket 939 du nForce 3. Autre petite nouveauté du côté de Nvidia, la présence sur certains stands du MCP Gigabit. Comme son nom l'indique ce chipset partenaire du nForce 2 intègre un contrôleur réseau Gigabit Ethernet, ainsi qu'un support natif (enfin !) du Serial ATA. La mauvaise blague c'est que le contrôleur audio disparaît, tout comme le support



Depuis le temps que l'on vous disait que MSI allait produire des cartes ATI... La preuve en image avec un Radeon X600.

des périphériques originaux voir inédits. Asus avait déjà fait un premier pas dans le monde des téléphones portables en introduisant il y a 8 mois de cela un modèle sur le marché taïwanais. Nous aurons nous aussi droit aux futurs smartphones d'Asus, dont les premiers modèles devraient arriver d'ici juin. On trouvait sur le stand du constructeur un certain A8100 qui n'est pas sans rappeler un certain téléphone très populaire à la rédac (ce qu'il nous a saoulé avec son P900 le Bishop...). Mais la diversification ne semble pas connaître de frontières pour Asus : le géant taïwanais se lance désormais dans les alimentations et les ventilateurs. Le but avoué est surtout de disposer d'une gamme complète d'éléments PC à proposer à ses partenaires intégrateurs.





du Firewire. On comprend peut-être un peu mieux pourquoi Nvidia a tant tardé à sortir ce chip...
Si les cartes mère nForce 3 à socket 939 se faisaient rares, ce n'était pas le cas de celles équipées de chipsets VIA. Pas de surprises puisque l'on retrouve le K8T800 qui sévit déjà depuis quelques mois sur la plate-forme actuelle d'AMD. Étant donné la multitude de cartes PCI Express pour le monde Intel, il était presque inquiétant de ne voir quasiment aucune carte dédiée aux Athlon utilisant ce bus. VIA présentait certes un prototype de son K8T890, mais aucune trace du fameux nForce 3 3GIO (pour les curieux, il signera le retour de l'APU de Nvidia, maintenant capable de gérer du son en 7.1).

Et côté graphique ?

La déferlante de cartes mère en tout genre nous aurait presque fait oublier que le monde sans pitié des cartes graphiques prépare sa prochaine bataille. Côté Nvidia, on est plutôt confiant puisque le CeBIT a donné lieu aux premières présentations sous le manteau du NV40. Difficile de juger quoi que ce soit étant donné que la démonstration technique était inédite. Du côté d'ATI, on reste fidèle à la politique de la maison, à savoir faire croire qu'on est à peine au courant que de nouvelles cartes sont sur le point de sortir. Seule une carte PCI Express basée sur le R380 était montrée, la même que l'on avait déjà vue à l'IDF l'été dernier. Les présentations officielles ont lieu mi-avril, vous en saurez donc plus le mois prochain vu que tout arrive juste après notre bouclage.

Le CeBIT est également l'occasion de rencontrer

Embrasse moi-Widio

Albatron présentait de son côté un périphérique bien original baptisé Widio. L'idée est de transférer le son de n'importe quelle source vers un petit boîtier servant de baladeur. Utilisant la norme WiFi, il a une portée de 100 m. Le clou du spectacle reste tout de même signé par Victorinox, la marque des célèbres couteaux suisses qui exposait son dernier-né, équipé d'une clef USB. La bête est disponible en version 64 et 128 Mo. Vous m'en mettrez deux de côté.



Nouveaux designs chez Shuttle avec le SS56L pour Pentium 4.

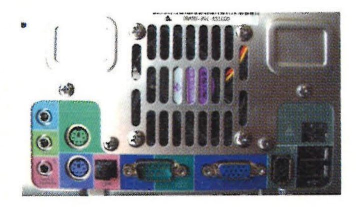
Biostar iDEQ 200A



La façade coulissante de l'iDEQ recouvre la baie DVD et le lecteur de cartes multimédia. Notez la présence d'une entrée optique en façade.

Pour la plupart des joueurs, le nom de Biostar n'évoque pas grand-chose. Ce fabricant de cartes mère vise plutôt l'entrée de gamme et les partenariats OEM. En lançant sa gamme de mini-PC iDEQ, le constructeur part à l'assaut du monde impitoyable des gamers. Les cartes mère tiendront-elles le choc ? C_Wiz





Seule une sortie VGA est directement disponible sur le panneau arrière de l'iDEQ, une équerre disposant d'une sortie DVI et d'une sortie S-Video sont fournies.

Passer du monde de la carte mère à celui des mini-PC n'est pas une tâche aisée pour tous les constructeurs. On se souvient tous du design douloureux du boîtier Abit, par exemple. Du côté de l'iDEQ, c'est justement le look qui frappe immédiatement. Disponible en gris ou en noir, l'apparence est plutôt réussie. La façade en plastique joue sur les effets de transparence, ce qui n'est pas sans rappeler les nouveaux boîtiers de Shuttle ou ceux de MSI. Les parois sont également très réussies, en alu brossé épais.



L'ouverture du boîtier révèle un point important : l'iDEQ se veut très spacieux. Le routage des câbles est bien inspiré, totalement caché dans le châssis et facilitant au mieux l'évacuation de la chaleur par les grilles d'aération placées sur les parois. Le système de refroidissement du processeur est également des plus originaux : une base en cuivre sur laquelle repose un système de heat pipe couplé à des ailettes. Le radiateur est directement situé à côté du ventilateur du châssis, qui en assurera partiellement le refroidissement. Un second ventilateur beaucoup plus volumineux est accolé de l'autre côté du radiateur. Côté périphériques, l'iDEQ reprend les grandes lignes de ses concurrents. Il dispose d'une baie 5 1/4 pour y placer le lecteur de DVD (vous n'oseriez tout de même pas y mettre un lecteur de CD non ?) et de deux baies disque dur. Bien qu'il utilise le chipset graphique intégré Radeon 9100, l'iDEQ est pourvu d'un port AGP en sus du traditionnel port PCI.



À l'allumage, un bruit digne d'une turbine d'avion se fait entendre. C'est en fait l'initialisation des ventilateurs du châssis et du CPU. Surprise, quelques secondes plus tard, les ventilos ne tournent plus malgré la présence d'un Pentium4 3 GHz. Il faut plusieurs minutes de benchs avant qu'ils ne se remettent à tourner au ralenti. Les efforts effectués pour garder un boîtier le plus aéré possible portent clairement leurs fruits. J'ai poussé le vice jusqu'à tester notre P4 2 GHz de pré-série dont la dissipation thermique n'avait rien à envier à celle d'un P4E, sans affoler beaucoup plus le système de ventilation. Bien entendu le silence s'en ressent et la seule chose que l'on entende est le grésillement de l'alim.
Côté stabilité, pas grand-chose non plus à redire, même s'il faut signaler que le contrôleur mémoire semble assez sélectif sur la RAM utilisée. Mes barrettes Samsung de test provoquaient des plantages lors de l'installation de Windows, une première.
Un changement de marque aura résolu le problème. Avec un prix annoncé de 260 euros, Biostar fait une entrée remarquée dans le monde des mini-PC, avec un boîtier qui ravira les joueurs par sa qualité de conception et l'inventivité de son système de refroidissement.

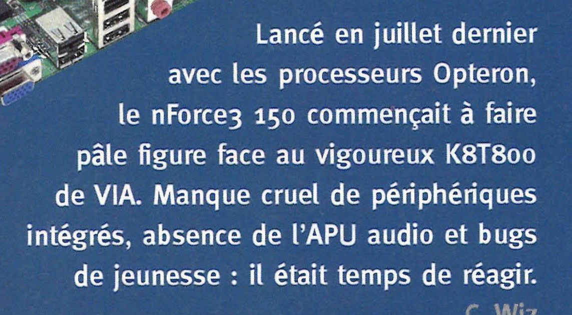


L'imposant radiateur de l'iDEQ qui fait parfaitement bien son boulot.

Nvidia nForce3 250 Gb

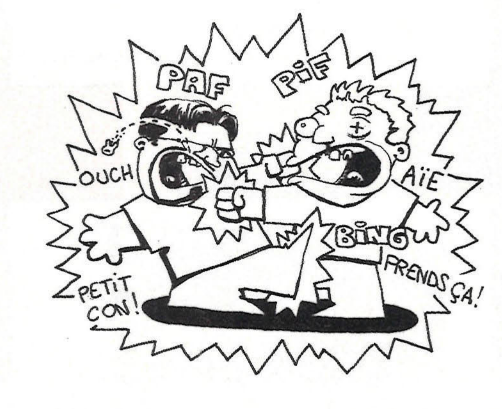


SAME PLAYER, SHOOT AGAIN



Lancé en juillet dernier avec les processeurs Opteron, le nForce3 150 commençait à faire pâle figure face au vigoureux K8T800 de VIA. Manque cruel de périphériques intégrés, absence de l'APU audio et bugs de jeunesse : il était temps de réagir.

C_Wiz





Alors que les chipsets gérant le PCI Express pour Pentium4 sont légion, Nvidia nous propose enfin une révision très attendue de son nForce3 pour CPU AMD, supportant ce nouveau bus sans oublier le traditionnel port AGP. La première mouture, bien que très rapidement disponible n'avait pas marqué les esprits. Les éléments qui avaient fait le charme et le succès du nForce 2 n'étaient plus de la partie, à commencer par le fameux SoundStorm, l'APU audio intégrée. D'autres petits problèmes émaillaient ce chipset qui, du coup, a été éclipsé par la sortie de l'alternative de VIA.

Un Athlon 64 libéré

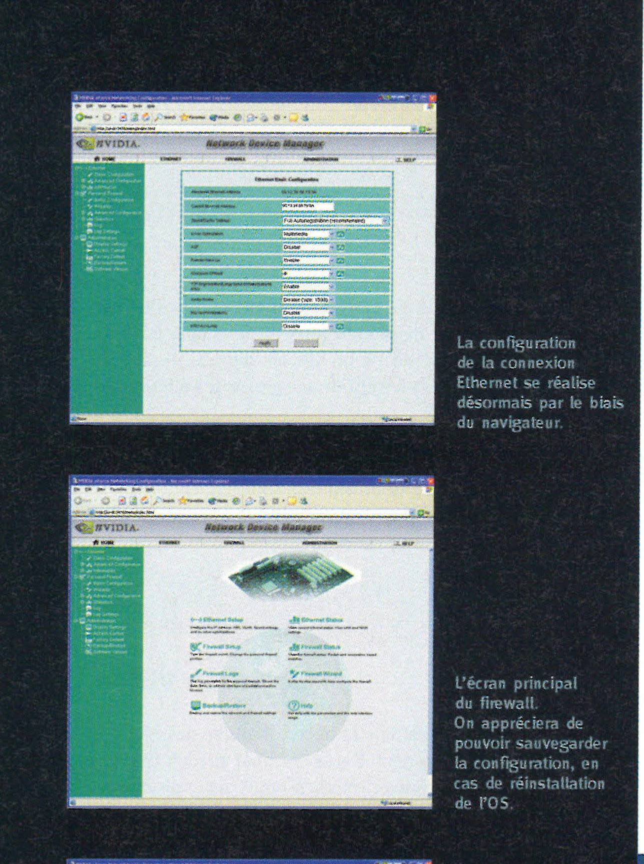
Un des plus gros défauts du nForce3 150 concernait son implémentation plutôt personnelle de l'HyperTransport. Pour rappel, les bus HyperTransport servent à relier le processeur aux différents périphériques de la carte mère, que ce soit directement à la mémoire (vous commencez par le savoir maintenant, l'Athlon 64 intègre son propre contrôleur DDR), ou au chipset gérant les entrées/sorties, en l'occurrence ici le nForce. Si le bus mémoire était tout à fait conventionnel, le bus reliant l'Athlon 64 au chipset de Nvidia était bridé, fonctionnant à 600 MHz en lieu et place des 800 supposés. Pire, dans le sens montant (chipset vers processeur), il était limité sur 8 bits au lieu de 16, bridant les bandes passantes à 2,4 et 1,2 Go/seconde. L'arrivée du K8T800 de VIA n'a fait qu'accentuer ce problème qui se ressentait entre autres lors des utilisations disques intensives. Aujourd'hui la firme au caméléon corrige le tir, le nForce3 250 implémente le bus HyperTransport au mieux de son potentiel, à savoir une bande passante de 3,2 Go/seconde dans les deux sens. Mieux, le chipset est déjà prévu pour gérer les futurs sockets 939 d'AMD qui utiliseront un lien à 1 GHz. Joie.

L'art de rester à sa place

Les capacités en overclocking du nForce3 150 n'étaient pas non plus faramineuses, un problème lié en grande partie au fait qu'il était impossible de modifier la fréquence du bus mémoire en bloquant les fréquences de fonctionnement de l'AGP et du bus PCI. Car même si en théorie certaines cartes mère comme la SK8N d'Asus le permettaient, en pratique cela ne marchait tout simplement pas. Une fois de plus le tir est corrigé, et il est désormais possible de fixer les fréquences respectivement à 66 et 33 MHz pour l'AGP et le PCI. Plutôt de bon augure tant les chips d'entrée de gamme d'AMD ont une bonne propension à l'overclocking, même si l'on reste loin des prouesses d'un Pentium4 2,4C.

Pour une poignée de cycles CPU

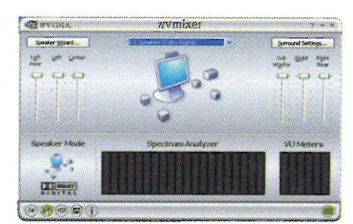
Autre nouveauté très attendue, le support natif du Serial ATA, en mode simple et en mode RAID. Bien entendu, et à l'image des cartes mère nForce2, le Serial ATA était déjà disponible par le biais de l'utilisation d'un contrôleur additionnel, généralement de marque Silicon Image. Le nForce3 250 intègre désormais son propre contrôleur Serial ATA. Petite déconvenue, il ne gère nativement



La configuration de la connexion Ethernet se réalise désormais par le biais du navigateur.

L'écran principal du firewall. On appréciera de pouvoir sauvegarder la configuration, en cas de réinstallation de l'OS.

Les assistants de configuration du firewall intègrent les tâches les plus courantes, y compris des paramètres prédéfinis pour les serveurs de jeu.



Ne vous y trompez pas, malgré la présence du logo Dolby Digital c'est bel et bien le chip realtek qui est contrôlé par l'outil de Nvidia.

que deux ports. L'utilisation d'une puce additionnelle (proposée aux constructeurs par Nvidia) permet d'atteindre le nombre de 4 auxquels nous nous sommes habitués. L'intégration du Serial ATA au sein du chipset est une bénédiction du côté des performances, puisque le taux d'utilisation processeur du nForce3 est bien inférieur à celui du Silicon Image. Le southbridge de VIA reste cependant devant, la maturité des drivers du Taïwanais y jouant certainement pour beaucoup.

Évitons les méchants hackers

Véritable originalité, Nvidia propose désormais un Firewall matériel au sein de son chipset. L'utilisation et la configuration sont semblables à ce que l'on trouve sur les routeurs, tout se fait au sein d'une interface web. La configuration est relativement simple, les drivers proposent des profils prédéfinis pour les applications les plus courantes. On peut également saluer Nvidia sur l'ouverture de ses API : les développeurs de Firewalls logiciels pourront intégrer une accélération matérielle au sein de leurs applications. Reste à voir si c'est réellement efficace et intéressant.

Les absents ont toujours tort

Malheureusement pour Nvidia il y a toujours deux gros absents au sein de son chipset. À commencer par l'APU audio, toujours indisponible et qui nous forcera à nous contenter des sempiternelles puces Realtek. L'adjonction d'une bonne carte son sera donc à conseiller, mais les habitués du Top Hard connaissent déjà la chanson. Même si l'APU audio disparaît également du nForce2 avec le nouveau chipset MCP-S, Nvidia n'a pas pour autant tiré un trait dessus. Elle sera de retour sur la prochaine révision du nForce 3, nom de code 3GIO, qui gérera le PCI Express. Elle aura été remaniée puisqu'elle supportera le son 7.1. Autre absent, le support du Firewire. Ce n'est pas en soi un gros problème tant les constructeurs se sont habitués à utiliser des solutions externes comme celles de Texas Instruments... ou de VIA. À noter que la future carte de MSI sera l'hôte de ce mariage un peu contre nature.

Recherche de la nouvelle star

Dans le monde des Athlon 64, l'influence du chipset sur les performances est relativement limitée. L'intégration du contrôleur mémoire au sein du processeur élimine le facteur traditionnel sur lequel se battent les différents constructeurs. En corrigeant ses problèmes de bande passante, la nouvelle mouture de Nvidia se hisse au niveau des chipsets de VIA, avec des différences de l'ordre du pourcent selon les applications. Soyons clairs, la bataille des chipsets sur les Athlon 64 se joue désormais du côté des fonctionnalités intégrées, et l'Américain l'a bien compris en intégrant le support du Serial ATA, du Gigabit Ethernet et par l'intégration d'un Firewall. Le choix se fera avant tout sur le prix des cartes mère, dont on pourra avoir une idée plus précise lorsqu'elles seront effectivement disponibles, courant mai. Sans révolutionner le genre, ce produit devrait donc réussir à recoller au peloton de tête. Je me ferai une joie de vérifier tout ça lors des tests des premiers modèles commerciaux.





top HARD

Entre les retards pris par les nouvelles plates-formes de nos deux compères américains (AMD et Intel) et l'imminence de la sortie des nouvelles gammes de cartes graphiques que l'on nous promet ultra-performantes, les choix sont de plus en plus complexes. Le Top reste cependant plein de bonnes affaires, c'est le moment d'en profiter car ne l'oubliez pas : la nouveauté a toujours un prix. Généralement plus élevé que ce que vous aviez prévu... C_WIZ

Le processeur

Encore 5 % de baisse ce mois-ci sur les processeurs, on en profite pour retirer le 2500+ du top, avantageusement remplacé par un Barton 2600+. Pour les curieux, sachez que ces deux modèles ont de très bonnes propensions à l'overclocking, particulièrement si vous les montez sur une des cartes du Top. Chez Intel, les prix du haut de gamme (on met volontairement à part les EE) n'auront jamais été aussi compétitifs. De bonnes affaires de tous les côtés.

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1,91 GHz), environ 70 euros TTC
Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), environ 105 euros TTC, ou Intel P4 2,8C GHz, environ 160 euros TTC
Config 3 : AMD Athlon 64 3000+ (2,2 GHz), environ 190 euros TTC, ou Intel P4 3,2C GHz, environ 260 euros TTC

Le lecteur de DVD

Avis aux lecteurs du Top qui auraient l'idée d'acheter un lecteur de CD : je traîne incognito chez les revendeurs, équipé de ma célèbre roto-hache afin d'exterminer les hérétiques. Méfiez-vous, ça pourrait tomber sur vous. Ceux qui veulent me rejoindre dans cette guerre sainte peuvent adhérer au FELC, le Front pour l'Éradication des Lecteurs de CD-Rom.

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

La carte son

Les chips son intégrés sont certes pratiques, mais dès que l'on est à la recherche d'un minimum de qualité (que ça ne couine pas) ou de fonctionnalité (suppression de l'écho sur les micros), il faut se tourner vers de vrais cartes. Creative et Terratec restent les références, selon les goûts.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 50 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 50 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 95 euros TTC/ SoundBlaster Audigy2, environ 135 euros TTC

La carte vidéo

Le moins que l'on puisse dire est que la baisse massive des prix des R9800 Pro a fait plus d'un heureux. J'en veux pour preuve que ces cartes sont très difficiles à trouver, alors si vous en croisez une, n'hésitez pas une seule seconde. À noter également pour les inconditionnels de Nvidia que les 5900XT vont rapidement être retirées de la vente, puisqu'elles font trop d'ombre aux 5700 Ultra (sic). On notera aussi la disparition du Top des Ti4200, dont les prix remontent en flèche. La fin d'une époque.

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 125 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 200 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 200 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 220 euros TTC

Le mini-PC

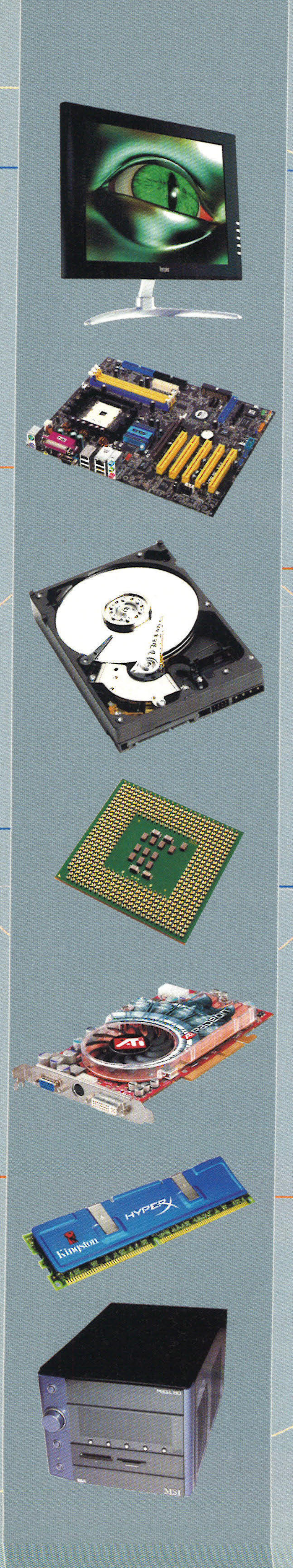
Hop, une nouvelle entrée dans le Top avec le iDEQ, testé quelques pages avant dans la rubrique Matos. Je précise, on parle ici uniquement de la version Radeon 9100 pour Pentium 4. Les possesseurs d'Athlon 64 éviteront le modèle dédié : la stabilité de la carte mère n'étant pas au niveau. Belles baisses également sur les deux autres modèles du Top. Pensez à votre dos lorsque vous trimballez votre grande tour... Oui, je sais, je suis un pousse-au-crime.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3), environ 340 euros TTC
- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478), environ 310 euros TTC
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478), environ 260 euros TTC

Le moniteur

Le destockage des écrans Hercules aura été rapide, limitant d'autant le choix des modèles LCD. La référence pour les joueurs reste encore et toujours le Hyundai Q17, qui joue dans une catégorie bien à part et qui arrive dans un version 12 ms (demandez à votre vendeur). Pour les cathodiques, peu de changements. Un 22 pouces, ça irait super bien avec votre carte graphique toute neuve, non ?

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 360 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 470 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 580 euros TTC



La carte mère

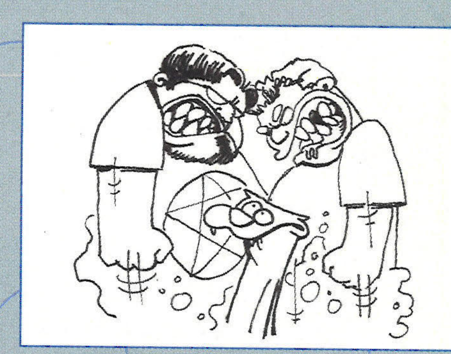
Les prix des cartes mère pour Athlon 64 continuent leur chute vertigineuse. Cela prépare bien entendu l'arrivée de la concurrence, à savoir les cartes mère nForce 250. La baisse continue aussi du côté des cartes nForce 2, l'occasion de rappeler que la carte à acheter chez Abit est bien la NF7-S et non la nouvelle AN7 qui, après tests, manque clairement de maturité.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC
Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8T Neo FIS2R (VIA K8T800/Socket 754), environ 115 euros TTC

Le disque dur

Lorsqu'on voit les prix des disques de 80 et 120 Go, il y a de quoi penser sérieusement à passer au RAID. Performances pures ou sécurité des données, il y en a pour tous les goûts, et toutes les cartes du Top intègrent un contrôleur gérant la chose, pour la plupart en Serial ATA. De quoi faire d'une pierre deux coups, les gains de performances lors des temps de chargement compensent amplement le fait d'insérer une disquette de pilotes lors de l'installation de Windows...

Config 1 : 60 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 80 Go (7200 trs/min), environ 70 euros TTC
Config 3 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC



La carte réseau

Avec d'un côté le haut débit, et de l'autre la multiplication des PC, les joueurs que nous sommes ont besoin de deux ports réseaux. Bien entendu, ceux qui n'ont que deux PC peuvent utiliser la bonne vieille recette du câble Firewire. 400 Mbit de débit entre 2 machines, c'est toujours appréciable.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 40 euros TTC

La RAM

Construire un PC, c'est un peu comme payer ses impôts. On a l'impression d'économiser d'un côté et de perdre tout de l'autre ! C'est au niveau de la RAM que l'on enregistre une nouvelle hausse. On se contentera, comme toujours, de PC3200 (même pour les Barton 333, pensez à l'overclocking ou à vos futures upgrades), en misant sur des chips de marque. Infineon, Samsung, Kingston, ou encore Dan-Elec, ce n'est pas le choix qui manque.

Config 1 et 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 100 euros TTC
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 190 euros TTC



ET POKE ET PEEK

« Commodore France, c'est fini ». L'Amiga allait bientôt succomber. Triste couverture. En hommage au meilleur ordinateur du monde, je dirai sobrement, dix ans après : Atari ST c'est de la merde, Amiga 500 for ever ! Ouais ! Une bonne guerre comme mémorial, quelle chouette idée.



Oh le bon gros dossier WestWood. Un nom qui fait un peu rêver tout de même. À l'époque, il évoquait déjà la série Eye of the Beholder ou encore Dune 2, un des premiers RTS ! La saga de Kyrandia a aussi marqué les esprits, mais sûrement moins que l'enfilade de Command & Conquer. D'ailleurs, Joystick de mai 1994 nous présentait le deuxième opus et, bien qu'en préparation, il promettait déjà... euh. Attendez là, C&C 2 ? Mais le

Apocalypse, un jeu super dur parce que sur Amiga, on n'est pas des tafioles comme sur ST.

premier est sorti en 95 ! Un instant, laissez-moi relire le truc avec un sourcil levé en signe de perplexité. Ah bah oui, quelqu'un a collé un 2 à ce pauvre C&C, sans doute emporté par cette déferlante de suites (Lands of Lore 2, Kyrandia 3.) Je trouve ça plutôt rigolo même si ça m'a pris une heure pour saisir l'astuce et sortir de la 4e dimension.

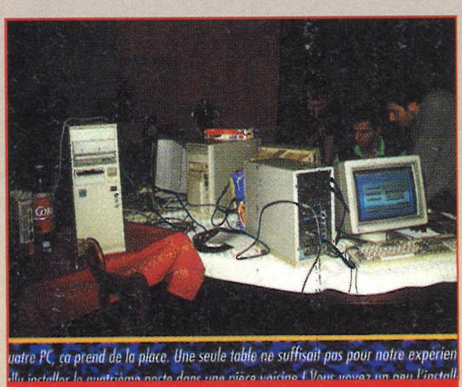
J'ai encore des doutes sur le pourquoi et le comment de ce « 2 «. Si quelqu'un peut m'expliquer, je l'aime.

Ou alors, c'est Westwood qui s'est planté. Ils avaient un titre C&C inconnu et voulaient faire la suite, un truc comme ça. Argh, je ne saurai jamais ! Avant de passer aux tests, une petite connerie de rien du tout en bas de la soluce de Doom. « [...] moins vieux que Loom, moins bavard que Léon Bloom » et ça continu sur deux pages. Plutôt mignon, non ? Et dans le texte, Joystick découvrait les joies du réseau, c'est sincèrement touchant, j'aurais aimé voir ça.

UNE AVALANCHE DE... TRUCS PAS TERRIBLES

Hop premier test, Vroom multiplayer. Je me demande si ce n'est pas le premier jeu à utiliser ce terme... Rien à voir avec Internet cependant, on pouvait juste jouer à deux en écran splitté. Ça me rappelle la tôle que je viens de prendre contre Atomic et Faskil à Super Mario Kart... Pourtant, j'étais bien parti. Bref. Sur CD arrivait enfin Spaceship Warlock ! Qu'est ce que j'ai pu attendre ce jeu : aventure deliro-SF. Ça ne vous dit rien ? Normal, c'était une daube. Pfff. Pendant que sur cette nullité d'Atari ST, Cannon Fodder arrivait trop, trop en retard, avec ses petits bonzhommes envoyés en masse au casse-pipe, sur le génialissime Amiga sortait K240, Utopia 2, un excellent RTS. On se balançait des astéroïdes dans la tronche, on tirait des essaims de missiles nucléaires, c'était top. Super laid, mais top. Le mythique UFO envahissait nos PC malgré certaines « réserves » dans le test et Beneath a Steel Sky s'apprêtait à rendre les joueurs fous. Non pas à cause du scénar ou de la difficulté de l'aventure, mais du fait des quinze disquettes à gérer selon la célèbre méthode dite du « grille-pain ». C'est que ça coûtait cher, un disque dur. Et paf, un mégastar pour Heimdall 2 sur Amiga. Puisque je vous dis cette bécane poutrait ! Et Ultimate Body Blows sur Amiga CD32 ? Et The Chaos Engine ? Et Disposable Hero ? Oui, bon, c'était plutôt naze tout ça. « Mieux avant », tu parles... Allez, Amiga for ever quand même !

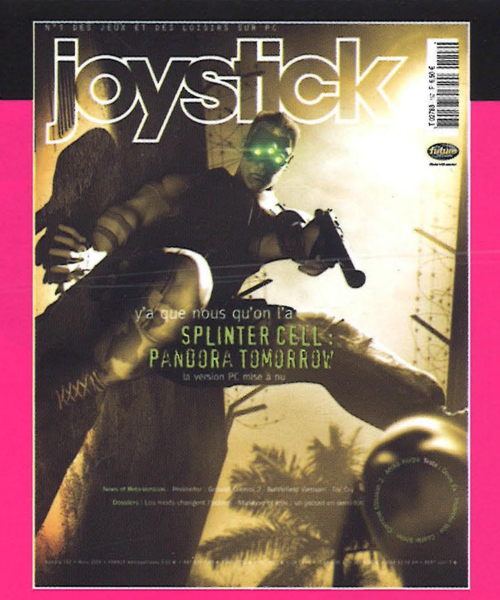
FUMBLE



Naissance du LAN à Joystick. Et dire que maintenant on se fritte d'un continent à l'autre.



Lands of Lore II, je ne suis pas prêt de vous en reparler. Prévu pour fin 94, il sortira en 97...



Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2004.
Par défaut vous serez abonné à la version CD.
Pour la Belgique, nous téléphoner au : 02 556 41 40 (N° en Belgique)
Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cba.fr.
) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 nvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires.
Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

Merci de cocher la case correspondante à votre choix d'abonnement édition CD ou DVD

1 ☐ **2 ans/22 n°s** de Joystick - **78€** — + DE 45% DE RÉDUCTION

au lieu de ~~143€~~ [1], soit **10 mois de lecture gratuite !**

☐ Edition CD ☐ Edition DVD

2 ☐ **1 an/11 n°s** de Joystick - **41,90€** — + DE 40% DE RÉDUCTION

au lieu de ~~71,50€~~ [1], soit **4 mois de lecture gratuite !**

☐ Edition CD ☐ Edition DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par : ☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ CB n° ____ ____ ____ ____ Expire le : __ __

Nom : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Ville : ______________________ Code postal : _____

Date de naissance : __ __ 19__ Tél : ______________________

e-mail : ______________________

Date et signature obligatoires :

ST567

Merci de répondre à ces questions en cochant la case correspondante

※ Quelle console possédez-vous ? ☐ Playstation ☐ NINTENDO ☐ XBOX

※ Quel matériel informatique utilisez-vous? ☐ MAC ☐ PC